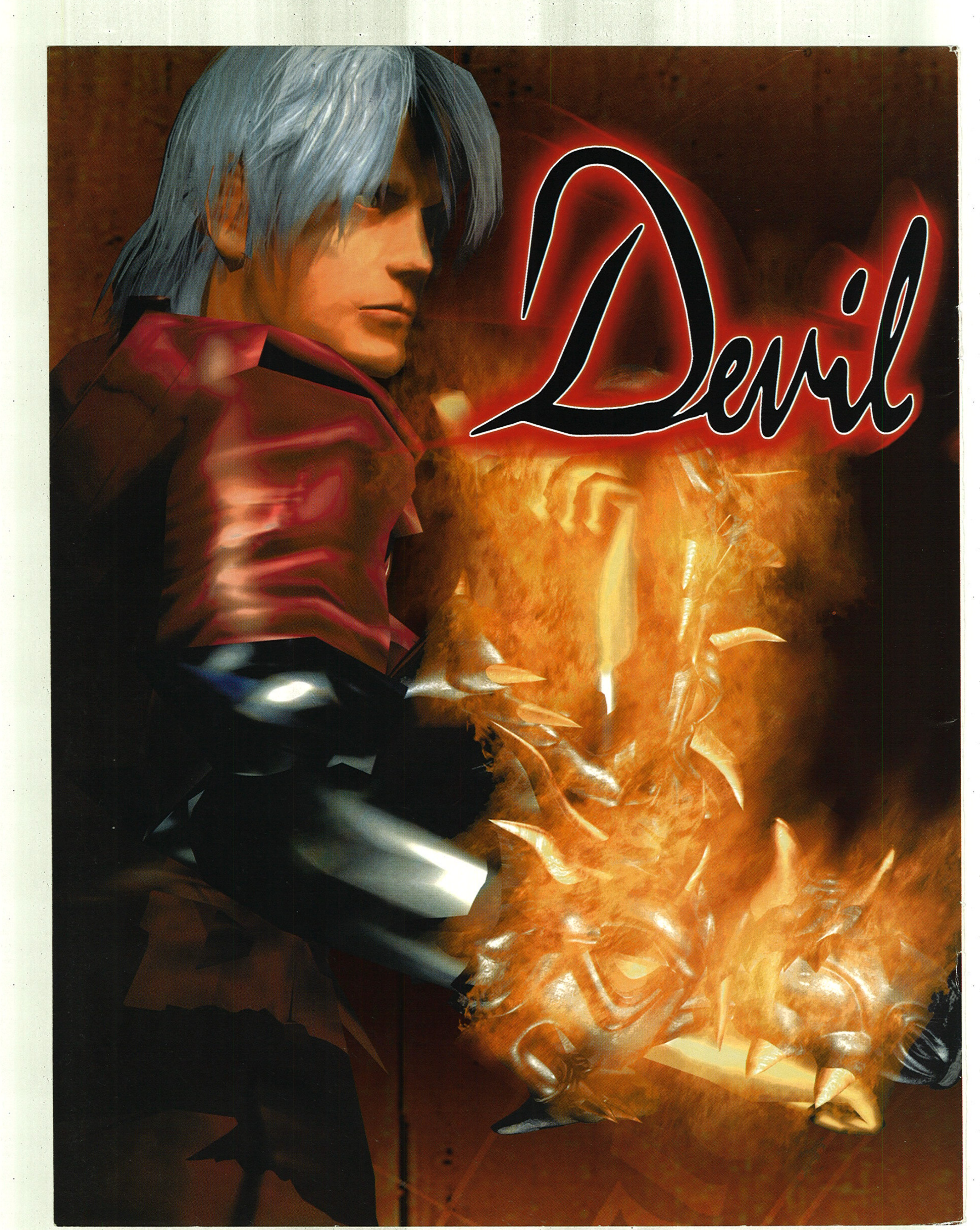


Por sólo 450 ptas. 2'70€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PSONE • PS2
Nº 35 • 450 ptas. • 2,70 €
Portugal 551 $ Cont. • 2,75 €
Play manía
HOBBY PRESS
PS2
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
SILENT HILL 2
BURNOUT
HALF-LIFE
LOTUS CHALLENGE
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO
CRASH BANDICOOT
DEVIL MAY CRY
JAK & DAXTER
GTA 3
SOUL REAVER 2
MOTO GP 2
RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR 2
SSX TRICKY
CAPCOM VS SNK 2
NBA LIVE 2002
WIPEOUT FUSSION
KLONOA 2
CASTLEVANIA CHRONICLES
PSONE
SYPHON FILTER 3
HARRY POTTER
MEN IN BLACK
MANAGER DE LIGA 2002
FIFA 2002
NBA LIVE 2002
WORMS PARTY
Comparativa
¿CUÁL ES EL MEJOR?
FIFA 2002, Esto es Fútbol 2002, Pro Evolution Soccer
GUÍA DE COMPRAS 200 JUEGOS Y PERIFÉRICOS PUNTUADOS
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PSOne y PS2
Excepto línea Platinum
Guías y soluciones
•THE ITALIAN JOB
•DARK CLOUD
•ATLANTIS
En directo desde Japón
Virtua Fighter 4, ICO, Tekken 4, Space Channel 2...
PS2 PREPARA EL GOLPE FINAL
Play
GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec
PlayStation 2
¡¡Sensacional regalo en exclusiva!!
CARPETA DE GT3
8 424094 800032
00035


Devil

Sumario 35

www.hobbypress.es/Playmania

Staff

Amalio Gómez Director Editorial.

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de arte.
Alberto Lloret Jefe de sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de maquetación.
Lidia Muñoz Diseño y autoedición.
Ruth Caravaca Maquetación.
Ana María Torremocha Secretaria de redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Dani Lara, Sonia Ortega, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de publicaciones: Mamen Perera.
Directores editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
Subdirector General Económico-financiero:
José Aristondo.
Directora de marketing: María Moro.
Director de distribución: Javier Tallón.
Director de producción: Julio Iglesias.
Coordinación de producción: Ángel Benito.
Departamento de sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de suscripciones:
María del Mar Calzada, Antonio Casado.

PUBLICIDAD
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES:
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona.
Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia.
Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla.
Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PRINTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2002

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS GRUPO AXEL SPRINGER

ACTUALIDAD



Si te ha gustado *GT3*, seguro que te apetece ver las primeras imágenes de su secuela, *GT Concept*.

REPORTAJES:

Hemos viajado con Sony a Japón para mostrarte toda la información de los juegos que en unos meses se adueñarán de tu PS2.



COMPARATIVA



Un análisis paso a paso de los tres mejores juegos de fútbol de PS2, para que sepas cuál es el que mejor se adapta a tus gustos.

NOVEDADES

PSOne · PS2 · Precio Especial · Platinum

Si estás cansado de los simuladores serios, *Burnout* es el arcade que estabas esperando.

El primer simulador de Rally para PS2 te permitirá convertirte en el mismísimo Sáinz.

GUÍAS

Un repaso a todas las misiones y todas las claves que necesitas para despistar a la pasma.

Si estás un poco desorientado con este peculiar RPG, sigue la primera parte de nuestra guía y descubre cómo avanzar sin problemas.



Para no tener problemas en tu viaje en busca de la Atlántida, aquí tienes la 1ª parte de nuestra guía.



Un repaso rápido a los títulos que el mes que viene te van a dar más juego.

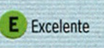
Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena.
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad.
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género.
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos.
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:

MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR

EL nº 1 EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS POR FIN EN DVD VIDEO

FINAL FANTASY LA FUERZA INTERIOR

DESCUBRE UNA NUEVA REALIDAD

CONTIENE 2 DISCOS

ENCONTRARÁS EL SIGUIENTE MATERIAL ADICIONAL

DISCO 1

• Trailer de cine • Teaser trailer
• Trailer promocional de Metrópolis
• Comentarios del Director, del Reparto, Director de Animación, Editor y Director de escena
• Banda Sonora con comentarios del Compositor Elliot Goldenthal • Easter Egg: Fotografías de Aki
• Selección de cortes: versión Playblast del storyboard.

DISCO 2

• Perfil de los personajes
• Desarrollo de los vehículos
• Construye tu propia escena a partir de diferentes tomas
• Cómo se hizo Final Fantasy (30')
• 16 documentales, entre ellos: Creando al Dr. Sid, La silla de los sueños, Desarrollo conceptual de los fantasmas, Elaboración de los decorados, Creación de hologramas, Energía espiritual, Construyendo edificios
• Tomas falsas • Comparación con Storyboards: Explosiones • Cortometraje: El sueño de Aki
• Inicio alternativo • Borrador final completo
• DVD ROM: Exploración interactiva, Tour virtual en Square Pictures y Salvapantallas • Menús animados





DISPONIBLE EN DVD VIDEO EL 4 DE DICIEMBRE













Una secuela de GT3...¿tan pronto?

GT CONCEPT

Polyphony Digital ha empezado a trabajar en una "variación" de *Gran Turismo 3 A-Spec*, y que como principal novedad, contará con prototipos de vehículos que todavía no están a la venta... muy interesante.

Como *GT3*, *Gran Turismo Concept* se ha presentado por primera vez en la feria del motor de Tokio, celebrada pocos días después del Tokio Game Show, en un intento de realzar aún más el brutal realismo de este simulador.
Gran Turismo Concept, más que una secuela va a ser lo que los americanos llaman un "Stand Alone", es decir, un disco de actualización que no requiere el juego original para poder jugar. Como la propia palabra "Concept" designa, los protagonistas de este "nuevo" *GT* van a ser una veintena de prototipos, o Concept Cars, que no se encuentran a la venta, como el Daihatsu Copen o el Toyota Pod. No habrá ni modo *Gran Turismo*, ni Garaje ni la inmensa mayoría de las opciones vistas en *GT3 A-Spec*, sólo encontraremos el modo Arcade, estos 20 prototipos y cinco circuitos, que podrían ser rescatados del juego original. Como podéis ver, no será ni mucho menos un juego tan completo como *GT3 A-Spec*, y por eso en Japón va a costar la mitad que un juego normal. En un principio no hay planes para lanzar este título en el resto del mundo, aunque dados los seguidores que tiene sería probable. Además, Yamauchi, su creador, ha afirmado que este *Concept* será el primero de una lista de expansiones de *GT*.



Los Pods de Toyota son uno de los veinte modelos que los japoneses encontrarán en esta expansión llamada *Concept*.



Tanto el apartado visual como el control no sufrirán cambios, ya que Polyphony no ha retocado el motor del juego.



GT Concept se pondrá a la venta en enero, y a este título le seguirán otras expansiones, según su creador, Kazunori Yamauchi.

LA CABINA DE GT3

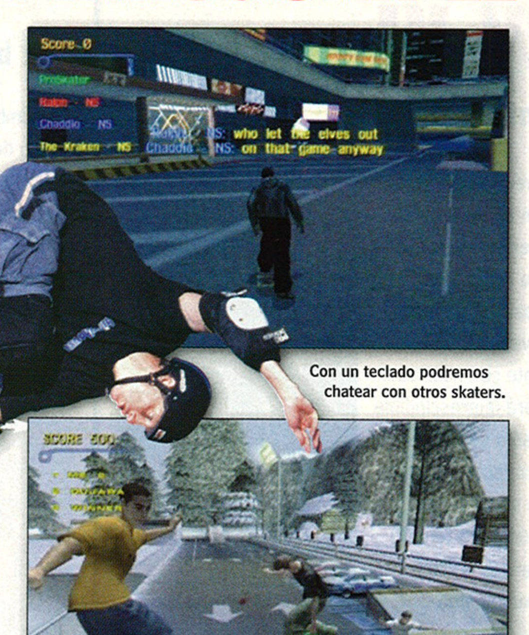
Después del volante Force Feedback de *GT3*, Logitech se está planteando muy seriamente poner a la venta el pack definitivo, con asiento de competición y soporte para el volante y los pedales.




TONY HAWK 3 INAUGURA EL JUEGO ONLINE

Confirmado para toda Europa

Ya está confirmado: la versión PAL de *Tony Hawk´s 3 Pro Skater*, que se pondrá a la venta a principios de diciembre, conservará todas las opciones y modos de juego Online de la versión americana. El juego a través de Internet será posible gracias al acuerdo de Activision con Gamespy, que pondrá en funcionamiento los servidores necesarios, y a los modems USB que hay actualmente en el mercado o, en su defecto, la tarjeta Ethernet que Sony pondrá a la venta a mediados del 2002. En cualquiera de los dos casos, podremos disfrutar de cuatro modos de juego exclusivos, que nos permitirán competir con otros jugadores de toda Europa, que no estarán físicamente con nosotros. Es sin duda una buena noticia, sobretodo teniendo en cuenta que en Japón y USA el juego Online está a punto de estallar. Eso sí, si no queremos, o no podemos, conectarnos a Internet, también podremos jugar en red local a través del cable i.Link.



Con un teclado podremos chatear con otros skaters.

Con un módem podrán jugar hasta tres skaters a la vez, mientras...



En total habrá cuatro modos de juego exclusivos del modo Online, que serán desde los típicos piques de puntos hasta Deathmatchs.



...que con una tarjeta Ethernet podrán hacerlo hasta 4 usuarios.

Los más vendidos PSX

(del 1 al 31 de octubre)

*Lista facilitada por



Puesto	Juego
1	METAL GEAR SOLID
2	MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
3	FINAL FANTASY VIII
4	SILENT HILL
5	RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
6	MOTO RACER WORLD TOUR
7	X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
8	COLIN McRAE RALLY 2.0
9	DRIVER 2
10	SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN

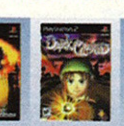
Los más vendidos PS2

(del 1 al 31 de octubre)

*Lista facilitada por











Puesto	Juego
1	GT3 A-SPEC
2	RE: CODE VERONICA X
3	ESTO ES FÚTBOL 2002
4	ALONE IN THE DARK IV
5	DARK CLOUD
6	TEKKEN TAG TOURNAMENT
7	MOTO GP
8	F1 2001
9	OPERATION WINBACK
10	ONIMUSHA

Los más alquilados PSX/PS2

(del 1 al 31 del 10)

*Lista facilitada por












Puesto	Juego
1	RE: CODE VERONICA X
2	ESTO ES FÚTBOL 2002
3	PARIS DAKAR RALLY
4	GT3 A-SPEC
5	OPERATION WINBACK
6	DIGIMON WORLD
7	CRAZY TAXI
8	DAVE MIRRA BMX 2
9	DYNASTY WARRIORS 2
10	DRIVER 2

PS2 SUPERA LOS 20 MILLONES DE CONSOLAS

Y lo celebra con una edición especial

Sony va a celebrar sus primeros 20 millones de consolas distribuidas en todo el mundo lanzando una edición limitada de PS2 en 5 colores metalizados (blanco, azul, rojo, plateado y amarillo). Estas consolas conmemorativas no se pondrán a la venta, ya que sólo se fabricarán 10.000 unidades, 2.000 de cada color, que se repartirán entre los tres territorios donde se distribuye PS2 (Japón, América y Europa).

Para los interesados en los datos, os diremos que Europa es el continente que menos PS2 tiene, con un total de 4.63 millones, mientras que EE.UU. y Japón disponen de 8.55 y 6.86 millones de consolas respectivamente. No está nada mal para una consola que por estos lares apenas tiene un año de vida. Nuestras más sinceras felicitaciones a Sony...



Cada consola irá acompañada por un mando, una tarjeta de memoria y un soporte vertical de su mismo color. Lástima que no se vendan...

PRIMER CONTACTO CON FINAL FANTASY XI

Square prepara su primer *Final Fantasy* Online.

En el stand de Square en el Tokyo Game Show pudimos ver, por primera vez, un vídeo de *Final Fantasy XI* en el cual se mostraban algunas de sus principales características. El juego, como sabéis, va a ser completamente Online, y por lo tanto nos va a ofrecer funciones tan poco habituales como "chatear" en tiempo real con otros usuarios, jugar una partida de Tetra Master con alguien que no conocemos o avanzar en la aventura acompañados de otros jugadores que no están físicamente con nosotros. Como ya sabréis, para poder jugar a *Final Fantasy XI*, será imprescindible poseer un módem, aunque todavía no está muy claro si sólo se podrá jugar con el oficial de Nec, éste de la foto, que permite conectarse tanto mediante una línea normal como por banda ancha. Si las cosas no se tuercen, a finales de año empezarán las pruebas en Japón, para tenerlo todo a punto para el mes de marzo. Meses después llegará la versión americana, y de la europea... ya hablaremos cuando sepamos algo.



Este es el aspecto del Módem oficial de PlayOnline, de Nec.



En cualquier momento del juego podremos chatear con otros jugadores para intercambiar información.


Final Fantasy XI se ambientará en Vana Dir, un mundo fantástico donde conviven magia y tecnología.

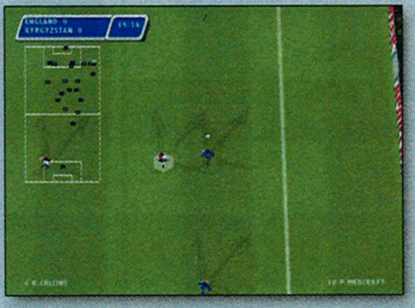
ACCLAIM RESUCITA UN CLÁSICO

***Kick Off 2002* saldrá para las dos consolas de Sony.**

Por si los aficionados al fútbol no tuviéramos suficiente con los títulos del género que ya están a la venta, Acclaim y Anco Software están ultimando la "resurrección" de una de las series con más solera. Nos estamos refiriendo a *Kick Off*, que, tras encandilarnos con su sencillo y directo sistema de juego hace ya unos añitos, ahora llega a las dos consolas de Sony conservando la esencia del original, pero con unos añadidos que le dotarán de nuevas posibilidades. Aunque ahora en 3D, *Kick Off 2002* mantendrá su estilo de juego y su clásica perspectiva cenital y contará con las 204 selecciones nacionales adheridas a la FIFA, amén de un potente editor. El mes que viene os contaremos todos los detalles de este clásico adaptado a los nuevos tiempos.



Los nostálgicos de los juegos de fútbol de antaño quedarán encantados con la oferta de *Kick Off 2002*.


El juego para PS2 saldrá al asequible precio de 5.990, mientras que la versión de PSOne valdrá 3.490 pesetas.

DEAD OR ALIVE SALTA A LA GRAN PANTALLA

Se buscan actrices que den la talla.

La combinación de artes marciales y bellezas femeninas del juego de Tecmo ha empujado a una productora de Hollywood a comprar los derechos de la saga para hacer una película, que se unirá a las ya anunciadas de *Resident Evil* o *Alone in the Dark*. De momento, lo único que se sabe es que la trama de la película no tendrá nada que ver con la de los videojuegos, aunque sí con el gancho de sus protagonistas. Habrá que esperar a ver qué actrices encuentran capaces de encajar con su poderío físico...


Esta sonrientes chicas fueron las modelos para los personajes del juego.

GANADORES DEL JUEGO THE ITALIAN JOB (PSONE)

Estos son los ganadores de los quince juegos de *The Italian Job* para PlayStation que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Octubre. Enhorabuena.

Alejandro Palomo Alepuz	Alicante
Miguel A. Faes Martínez	Asturias
Sergi Pouplana Correcher	Barcelona
Isaac Jiménez Torras	Barcelona
Antonio Navarrete Alifa	Barcelona
Raúl Pulido Fernández	Cáceres
Pablo Sánchez De Rojas Méndez	Madrid
David Martínez Tosina	Madrid
Álvaro Blanco Blázquez	Madrid
Rubén Leirana Sagroso	Madrid
Daniel Sanz González	Madrid
Santiago Criado Domínguez	Madrid
Valentín Montoya Moya	Madrid
Gonzalo García Germán	Sta. Cruz de Tenerife
Pascual Freile Dueñas	Valladolid

TONY HAWK 3 YA TIENE SU PROPIA "BANDA SONORA"

Música para una nueva generación.

Desde el pasado 22 de octubre, Maverick, el sello discográfico de Madonna, ha puesto a la venta en todo el mundo un doble CD basado en el universo de *Tony Hawk*. El primer CD recopila 13 temas que han sido escogidos por el propio astro del monopatín, y que reproducen fielmente el tipo de música presente en el juego, mientras que el segundo CD contiene todo tipo de material adicional, como entrevistas, vídeos de sus mejores piruetas... A fecha de cierre no hemos podido concretar el precio del pack.

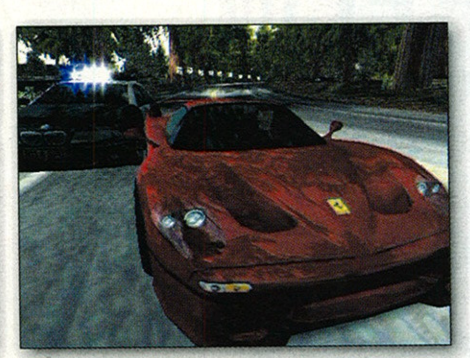
MÁS VELOCIDAD PARA PS2

Electronic Arts confirma la secuela de *Need for Speed*

El género que más representantes tiene en PS2 se incrementará dentro de unos meses con el regreso de una de las series con más solera: *Need for Speed*. En el desarrollo de esta nueva versión, Electronic Arts está poniendo especial cuidado para conseguir que sea el mejor título de la saga. Contando con 20 licencias, entre las que se encuentran las de Porsche, Lamborghini y Ferrari, el juego dispondrá de un total de 12 variados circuitos, además de una opción multijugador a pantalla partida. Muchos extras y modos de juego por descubrir y una trabajada IA tanto de los adversarios como de la policía, son las cartas de presentación de un título que tendremos que tener muy en cuenta esta primavera.



Las mejores marcas de automóviles estarán presentes en este *Need for Speed Hot Pursuit 2.*

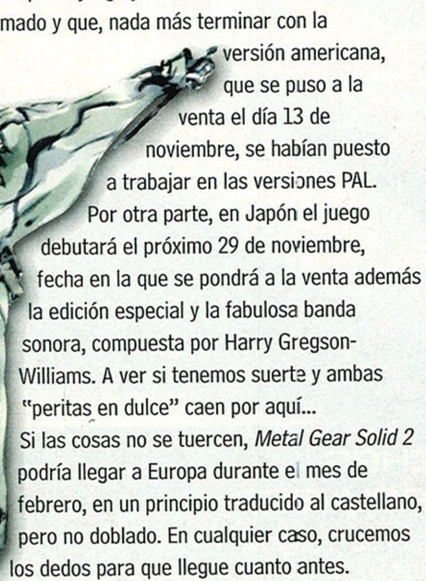


La Inteligencia Artificial de la policía es uno de los aspectos donde Electronic Arts está poniendo más empeño.

¡¡¡METAL GEAR SOLID 2 YA ESTÁ TERMINADO!!!

Konami ya trabaja en la versión europea.

En nuestra visita al Tokyo Game Show de Japón pudimos ver el último trailer de *MGS2: Sons of Liberty*, en el que se han desvelado nuevos datos, personajes y aspectos de la trama, como la aparición de una nueva encarnación de Big Boss o la presencia de una nueva chica, Emma. Además, Konami aprovechó la celebración de la feria para anunciar que el juego ya estaba totalmente programado y que, nada más terminar con la versión americana, que se puso a la venta el día 13 de noviembre, se habían puesto a trabajar en las versiones PAL. Por otra parte, en Japón el juego debutará el próximo 29 de noviembre, fecha en la que se pondrá a la venta además la edición especial y la fabulosa banda sonora, compuesta por Harry Gregson-Williams. A ver si tenemos suerte y ambas "peritas en dulce" caen por aquí...
Si las cosas no se tuercen, *Metal Gear Solid 2* podría llegar a Europa durante el mes de febrero, en un principio traducido al castellano, pero no doblado. En cualquier caso, crucemos los dedos para que llegue cuanto antes.





Esta es Emma, una de las nuevas protagonistas del juego, mientras que el de abajo es todo un misterio...





Fortune promete ofrecernos uno de los momentos más intensos de toda la aventura.

JEDI STARFIGHTER

Una continuación de película.

Teniendo en cuenta las buenas ventas que *Star Wars Starfighter* ha conseguido, LucasArts ha comenzado a preparar una continuación, también para PS2, que estará basada en la película "Episodio II: La guerra de los clones", y que incluirá, entre otras cosas, el uso de cuatro poderes de la Fuerza, como por ejemplo, la facultad de ralentizar la acción de los enemigos y seguir jugando en tiempo real. Encarnando a un Jedi llamado Adi Gallia, pilotaremos una nueva nave y tendremos que superar 15 misiones que seguirán la trama cinematográfica a la perfección. De momento, tendremos que esperar a la primavera del año que viene para salir de dudas.

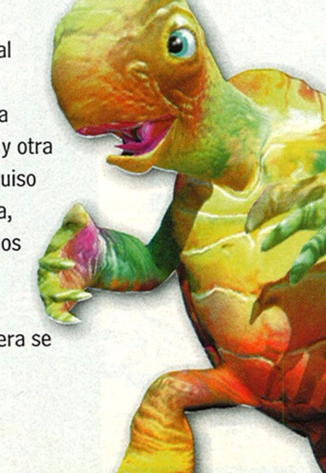


Por el momento no se han podido ver más que bocetos y diseños de las nuevas naves que aparecerán en el Episodio II de Star Wars.

BLACK & WHITE NEXT GENERATION

La esperada secuela, confirmada en PS2.

No ha salido todavía la versión consolera de este éxito de PC y ya tenemos los primeros datos de su secuela. Peter Molineux, el padre de la criatura, ha confirmado que una subdivisión de Lionheart Studios se encuentra ya trabajando en la segunda parte para PS2, cuyo nombre provisional es *Black & White Next Generation*. Su principal diferencia con respecto a la versión de PC estribará en el manejo de la criatura, que estará perfectamente adaptado al Dual Shock, y en que podremos elegir entre una vista en primera persona y otra en tercera. Molineux no quiso hablar de fechas de salida, pero teniendo en cuenta los numerosos retrasos que está sufriendo la primera parte para PSOne, la espera se nos antoja muuuy larga...




Ojalá todo en esta vida
se pudiera recuperar.
Platinum.
La serie que recupera los mejores juegos de PlayStation a un precio muy especial.
3.995 Ptas.
La Venganza de Nasira
PlayStation
El Libro de la Selva
PlayStation
El Emperador y sus Locuras
PlayStation
*PVP estimado.
PlayStation
Sólo los mejores llegan a Platinum.
Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com
TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.
TBWA

DIRECTO A LA MANDÍBULA

Codemasters anuncia *Myke Tyson Heavyweight Boxing*

Con la licencia del ex-campeón de los pesos pesados Mike Tyson, Codemasters nos presentará en abril del año que viene un simulador de boxeo que, por lo que hemos podido ver, tiene una pinta excelente. Para empezar, permitirá crear de 1 a 4 boxeadores propios, eligiendo desde sus características hasta detalles como la música o los discursos y sus "amenazas". Siete modos de juego con multitud de extras ocultos para desbloquear y un apartado gráfico a la altura de las circunstancias, donde destacará la recreación física de los golpes y las dos cámaras (en primera o en tercera persona), completarán un título que promete sensaciones muy fuertes para los amantes del boxeo.



En este nuevo *Mike Tyson*, el motor del juego será tan efectivo que permitirá recrear los "moratones" de una forma muy realista.



Tras crear a nuestro boxeador y hacerle evolucionar, deberemos seguir avanzando hasta enfrentarnos con Tyson, que estará bien caracterizado.

EL KIT LINUX LLEGARÁ A EUROPA

Un sueño hecho realidad.

Tras la confirmación del lanzamiento del preciado Kit Linux para PS2 en USA, Sony acaba de anunciar su intención de poner a la venta la correspondiente versión para Europa. El anuncio oficial lo hará Sinichi Okamoto, el jefe de la oficina técnica de SCEI, en respuesta al interés que usuarios de todo el mundo han demostrado por el Kit, que, como sabéis, está compuesto por el sistema operativo Linux, ratón y teclado USB, tarjeta para conectar la consola a un monitor de PC, disco duro y una tarjeta Ethernet. Por el momento se desconoce la fecha y el precio, pero tranquilos, que seguiremos informando.

El ratón y el teclado son sólo dos de los periféricos del Kit Linux.

RAZIEL NO LLEGARÁ SOLO

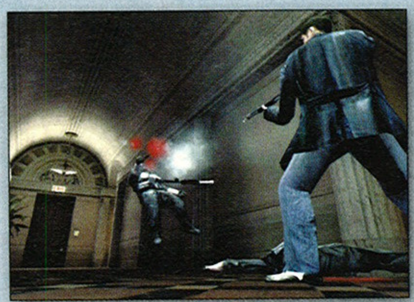
Eidos incluirá numerosos extras en el DVD de *Soul Reaver 2*.

Por si no tuviéramos suficientes ganas de disfrutar las nuevas aventuras de Raziel en PS2, los chicos de Eidos tienen pensado incluir en el DVD americano del juego una serie de extras que supondrán un auténtico regalo. Más de 30 minutos de pistas de voz, la banda sonora de las dos entregas, 600 imágenes del juego, secuencias cinemáticas, "renders" de los protagonistas y vídeos de otros títulos de la compañía suman una jugosa oferta, que esperamos que también se confirme para la versión europea.

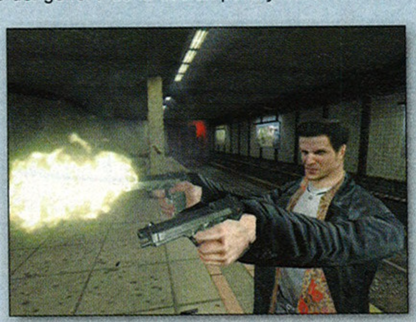
MAX PAYNE VISITARÁ PS2

Se confirma la versión del exitoso título de PC.

Una de las conversiones más esperadas para PS2 es *Max Payne*, título que alucinó a los usuarios de PC por su elaborado y adulto guión (eminentemente policíaco) y sus espectaculares gráficos. Pues en Rockstar Games se están poniendo las pilas para obtener una fiel adaptación del juego, con el mismo e increíble apartado gráfico (efecto "bullet-time" incluido) y con algún modo de juego extra, que le dotarán de una vida útil mucho más larga. Falta saber si van a trasladar con acierto el sencillo control de la versión de PC al Dual Shock 2 y si llegará con un doblaje tan bueno, pero por lo que hemos visto, este *Max Payne* puede ser uno de los bombazos de la temporada dentro del género de la acción pura y dura.



El juego ha cosechado un enorme éxito en el PC, y la conversión a PS2 promete superarlo.



La acción al más puro estilo del cine policíaco será la protagonista de este aclamado arcade.

DINOSAURIOS AL ALCANCE DE TU PISTOLA

Dino Crisis, el nuevo Survivor de Capcom.

Capcom vuelve a la carga con su serie *Survivor*, y tras convertir a *Resident Evil* en un arcade de pistola, ahora va a hacer lo propio con *Dino Crisis*. Como era de esperar, el juego será compatible con la nueva G-Con 2 de Namco y nos permitirá acabar con los "dinos" a golpe de gatillo, al tiempo que desentrañamos algún que otro puzzle. La mala noticia es que hasta primavera no se lanzará en Japón.



RUN LIKE HELL: UN SURVIVAL HORROR AL ESTILO ALIEN

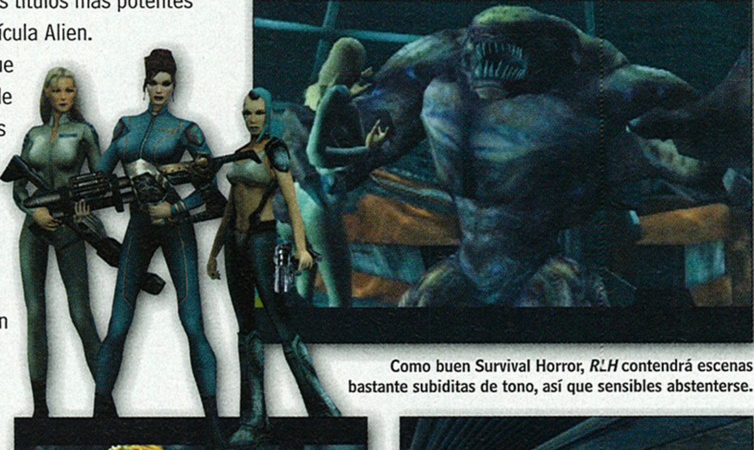
¿Estás listo para irte al espacio en compañía de unos "marcianitos" de nada?

Interplay está trabajando a marchas forzadas para tener listo en los próximos mes *Run Like Hell*, uno de sus títulos más potentes y que guarda muchos parecidos con la película Alien.

En *RLH* nos convertiremos en un militar que es retirado a un alejada base minera donde unos terroríficos alienígenas campan a sus anchas. Desde ese momento, nuestro único objetivo será sobrevivir, haciendo uso de armas y superando los intrincados sistemas de seguridad que nos impiden movernos libremente.

En la práctica, *RLH* se comportará como un Survival al uso, pero con muchas dosis de acción y no menos sorpresas en forma de minijuegos y puzzles. Además, en la primera versión que hemos probado, el apartado sonoro, en especial la música y el doblaje, parecen propios de una superproducción de cine, y los gráficos ya demuestran un elevado nivel de calidad y detalle.

Permaneced atentos, por que *RLH* dará mucho que hablar los próximos meses, siempre y cuando sus programadores sigan trabajando en esta línea.



Como buen Survival Horror, *RLH* contendrá escenas bastante subiditas de tono, así que sensibles abstenterse.



Aunque faltan unos meses para su lanzamiento, ya se perfila como un título a tener en cuenta.

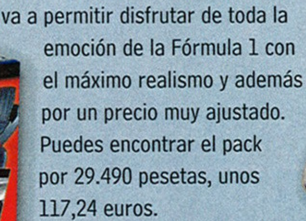


La acción y el disparo fácil serán una de las constantes en el desarrollo de la aventura.

UN EQUIPO GANADOR

El pack incluye *F1 2001* y el nuevo Force Feedback de Thrumaster.

Si lo tuyo es la velocidad, te gustará saber que ahora es posible encontrar en las tiendas un pack especial que incluye el genial simulador de EA Sports, *F1 2001* para PS2, junto al nuevo volante Ferrari de la compañía Thrumaster, equipado con la realista tecnología Force Feedback. Este equipo te va a permitir disfrutar de toda la emoción de la Fórmula 1 con el máximo realismo y además por un precio muy ajustado. Puedes encontrar el pack por 29.490 pesetas, unos 117,24 euros.





SONY NO SE OLVIDA DE LOS 32 BITS

World Rally Championship tendrá su correspondiente versión para PSOne.

Sony no se olvida de los usuarios de PSOne y buena prueba de ello es el anuncio del lanzamiento de su *World Rally Championship* para los 32 bits. Será desarrollado por UDS y contará con buena parte de los atractivos de la versión para su hermana mayor, incluyendo la licencia oficial. Todavía es pronto para hablar de fecha de salida, aunque lo que es seguro es que habrá que esperar, por lo menos, hasta finales del año que viene.

Breves & Fugaces

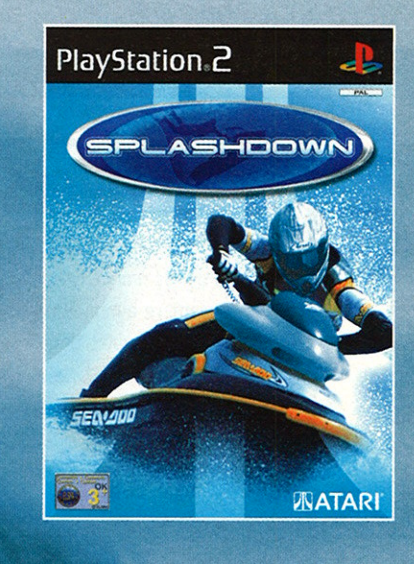
Arrancamos como todos los meses con los juegos más vendidos en Japón. El primero en estos momentos es *Dinasty Warriors 3*, seguido del pack *Time Crisis 2*- G-Con 2. En PSOne, la cosa está más muerta que viva, con dos títulos desconocidos, *Super-Lite 1500 Series The Tetris* y *Fever 5 Sankyo Official Pachinko*, como los más vendidos.

La situación de PSOne parece repetirse en todo el mundo. De hecho en los EE.UU. se acaba de poner a la venta *Dragon Warrior VII*, y la prensa especializada lo ha bautizado como el último gran RPG para los 32 bits de Sony... y eso ya dice mucho.

La que sí está resurgiendo es Sega, que ha anunciado sus planes para los dos próximos años. En resumen, la compañía ha venido a decir que va a reforzar su línea deportiva, ya que en USA este tipo de juegos mueven el 20% de las ventas totales, y que PS2 va a ser una de sus plataformas predilectas por su enorme difusión... ¡ale majos!, menos palabras y más *Shemnue* para PS2.

Los que están teniendo problemas son los chicos del Soho Team de Sony, al menos con *The Getaway*, el juego eterno que nunca sale. Su nueva fecha de lanzamiento ahora es septiembre de 2002, ya que han tenido más problemas de los que esperaban.

A los que les está yendo bastante bien es a los miembros del Silent Team, que ya han vendido la friolera de 700.000 copias de su *Silent Hill 2* entre Japón y los Estados Unidos, a las que hay que sumar las más de 350.000 copias reservadas en Europa. Más escalofriantes aún son las cifras de *Metal Gear Solid 2*, que ya superan los 2 millones SÓLO en USA... Y es que no hay quien pare a Snake y compañía.





ADRENALINA







BUSCA EL PRÓXIMO SALTO
HASTA DONDE ERES CAPAZ DE LLEGAR
DICEN QUE TIENES ESTILO, AHORA TENDRÁS QUE PROBARLO
ESTE SERÁ EL SALTO DE TU VIDA
-GRÁFICOS ULTRA REALISTAS
-CORRE LIBREMENTE EN 18 EXÓTICOS LUGARES
-TRUCOS PARA TODOS LOS NIVELES DE DIFICULTAD





PlayStation®2

LAS MEJORES FICHAS Y TRUCOS



Para que puedas presumir delante de tus amigos y tengas siempre a mano los últimos trucos y guías de los mejores juegos de PSOne y Playstation 2, no puedes perderte el nº 14 de PlayManía Guías y Trucos. En sus 148 páginas podrás encontrar 40 fichas coleccionables de juegos como *Metal Gear*, *Resident Evil 3*, *Onimusha* o *Gran Turismo 3*, que puedes guardar en la caja de tus juegos para que puedas consultar sus trucos, consejos y secretos siempre que quieras. Y por si esto fuera poco, este número incluye también más de 90 páginas con los últimos trucos de los juegos del momento para ambas consolas, ¡¡y por sólo 695 ptas!!



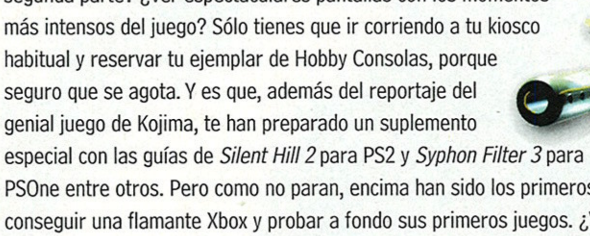
¡¡POKÉMON CRISTAL YA ESTÁ LISTO!!

En el número 109 de Nintendo Acción nuestros compañeros puntúan la última edición de Pokémon para GB Color, *Cristal*, que acaba de llegar a las tiendas. Dicen que es el Pokémon más redondo. GameCube también es protagonista, con un alucinante avance de uno de los primeros juegos para esta consola, *Luigi´s Mansion*. Los fans de Game Boy Advance tendrán trabajo extra de lectura: *Harry Potter*, *ISS*, *Warioland 4*, *Street Fighter II*, *Spiderman*... Actualidad al poder. Por último, en la revista Pokémon podréis leer todos los detalles sobre el estreno en vídeo y DVD de Pokémon 3, la película.





¡¡¡YA ESTÁ AQUÍ METAL GEAR SOLID 2!!!



Los chicos de Hobby Consolas ya tienen en su poder el juego más esperado de la historia y están disfrutando como enanos. ¿Quieres ser el primero en conocer las nuevas habilidades de Solid Snake en acción? ¿Conocer los nuevos personajes de esta segunda parte? ¿Ver espectaculares pantallas con los momentos más intensos del juego? Sólo tienes que ir corriendo a tu kiosco habitual y reservar tu ejemplar de Hobby Consolas, porque seguro que se agota. Y es que, además del reportaje del genial juego de Kojima, te han preparado un suplemento especial con las guías de *Silent Hill 2* para PS2 y *Syphon Filter 3* para PSOne entre otros. Pero como no paran, encima han sido los primeros en conseguir una flamante Xbox y probar a fondo sus primeros juegos. ¿Vale realmente la consola el precio que cuesta? Descúbrelo en este sensacional número de Hobby Consolas por sólo 450 ptas. ¡Corre a por ella!

VUELVE EL CLÁSICO



Descúbrelo todo sobre *Return to Castle Wolfenstein*, el regreso de uno de los mayores clásicos del PC. Tras su presentación oficial en San Francisco, Micromanía te ha preparado un completo Avance con las imágenes más recientes. Además, te presentan algunos de los títulos que no te podrás perder el año que viene, como *Morrowind*, *Unreal II* y bastantes más sorpresas.

También te analizan a fondo todas las novedades que han ido apareciendo en los últimos treinta días, para que sepas lo que puedes esperar, de bueno y de malo, en títulos como *Ghost Recon*, *Stronghold*, *Rally Championship Xtreme*...

Además, te cuentan lo que pasó en la presentación oficial para Europa de Xbox, la nueva consola de Microsoft que llega pisando fuerte, y a un precio no apto para todos los bolsillos. Y no te pierdas las guías, ni los CD ROM con los que podrás disfrutar de las mejores y más nuevas demos que se pueden encontrar disponibles. No te lo puedes perder.



Computer Hoy 82

Disfrutar de la televisión en el PC empieza ya a ser algo bastante corriente, pero para verla en condiciones es necesario poseer un hardware adecuado. En este número, se analizan las más novedosas tarjetas sintonizadoras de televisión y las tarjetas gráficas con sintonizadora.

TENEMOS EL PC QUE BUSCAS



Se acercan las navidades y además de dulces, hay muchas otras cosas de las que disfrutar. Por ejemplo, de ordenadores. En el número de diciembre, PC Manía publica una comparativa de los últimos modelos, para que sepas cuál comprar y otra de las tiendas virtuales de informática.

#143
RECORRE LA VUELTA. EN UN SOLO DÍA.

#122
DATE UNA VUELTA EN BICI. NO OLVIDES EL PASAPORTE.

#137
GANA EL DOBLES DE WIMBLEDON. SIN PAREJA.

#071
PIDE LA REVANCHA. AUNQUE GANES.

#094
MARCA UN HAT TRICK. JUGANDO DE PORTERO.



#118
ELIGE ATLÁNTICO O MEDITERRÁNEO. EMPIEZA A REMAR.

CENSURADO

#004
ENTRENA LA MELÉ EN LA PUERTA DEL METRO. EN HORA PUNTA.

#133
PRACTICA EL FLY SURF. EN MEDIO DE UN HURACÁN.

#055
REMONTA 5 GOLES. EN EL DESCUENTO.

#077
HAZ UN MATE. DESDE TU ZONA.

#149
SUBE AL EVEREST. DESPUÉS DE UN MARATÓN.

POWERADE.
PULVERIZA TUS LÍMITES.

Nuevo Powerade con Liquid 8 System. La bebida para deportistas que rehidrata y eleva tu resistencia al límite. Redefine tu resistencia.



JAPÓN, JAPÓN

Estuvimos en el paraíso de

Para todos los amantes de los videojuegos, visitar Japón es uno de nuestros mayores sueños. Nosotros ya lo hemos podido realizar gracias a Sony, que nos ha invitado a una mágica semana en la que hemos podido conocer los bombazos que allí se están cociendo.

Nos lo habían contado por activa y por pasiva, pero lo cierto es que hasta que uno no aterriza en el aeropuerto de Narita, en Tokio, no sabe lo diferente que es Japón de cualquier otra parte del mundo. Y no sólo nos referimos a la "presencia" de la ciudad, que combina rascacielos, viviendas unifamiliares y cementerios con total naturalidad, sino a la propia gente que allí vive. Algo tan cotidiano para nosotros como darnos la mano o un toquecito en la espalda, para ellos es una falta de respeto tan grave como llegar 5 minutos tarde a una cita de trabajo. Más curioso aún resulta la actitud de ciertos trabajadores, como los conductores de autobús, que si llegan tarde a su destino, en lugar de escurrir el bulto, como haría cualquier "currante" hispánico, dan parte de su fallo y se autoinculpan de las inconveniencias que puedan haber ocasionado... increíble. Además, los mangas y los videojuegos representan esta sociedad mejor de lo que nos creemos, y reproducen ciertos comportamientos de manera muy fidedigna, como su forma de despedirse haciendo aspavientos con las manos y realizando todo tipo de reverencias.

Aparte de todos estos detalles relacionados con los japoneses, debemos decir que es una sociedad repleta de contradicciones, a cual más chocante para la mente occidental. Sin duda alguna, la que más nos desconcertó tuvo lugar en el Akihabara, el barrio de la electrónica y los videojuegos. Supuestamente, es uno de los lugares del planeta donde existe mayor concentración de tecnología punta, pero curiosamente, en muchas de sus tiendas no aceptan las tarjetas de crédito. ¿Y qué os parece si os decimos que muchos cajeros automáticos dejan de funcionar a las nueve de la noche? Son sólo pequeños detalles, pero para la mente occidental, son cosas que chocan frontalmente con nuestra forma de ser y ver la vida. Eso sí, las calles son tanto o más escandalosas que las de cualquier gran ciudad española, y en casi todas hay música o algún tipo de ruido, como un japonés con un megáfono chillando...

En el terreno de los videojuegos, debemos decir que la feria Tokyo Game Show, a la que pudimos asistir durante su último día de apertura, nos dejó francamente impresionados, tanto por los niveles de asistencia como por otros detalles extraños, como la existencia de puestos de comida que "ambientaban" todo el recinto o la cantidad de gente que acudía al evento disfrazada. Aparte del nuevo vídeo de *Metal Gear Solid 2*, no hubo grandes sorpresas, y los mejores juegos los vimos durante nuestras visitas a las oficinas de las compañías más importantes del sector, como Sony o Square ¿nos acompañáis en nuestro alucinante viaje?

los videojuegos

1. Akihabara es el nombre del barrio donde se concentran la mayor parte de las tiendas de electrónica y videojuegos de Tokio. Por tener, tienen hasta lavadoras de nueva generación...

2. Las calles de Shibuya, el distrito donde nos alojamos, rebosan vida las 24 horas del día.

3. Todas las calles de Shibuya están plagadas de carteles de neón y cada dos pasos hay una tienda o un restaurante... ¡viva el consumismo!

4. Uno de los aspectos que más llama la atención del Tokyo Game Show son los visitantes disfrazados de personajes de videojuegos.

5. Esta es una de las estampas más típicas de Shibuya: las pantallas de video de los edificios emiten constantemente anuncios.

6. El Tokyo Game Show es una feria más bien pequeña, pero multitudinaria, ya que está enfocada a los usuarios, y no a profesionales.

7. Por la noche, las calles se iluminan con cientos de luminosos y neones. El barrio más espectacular, en este sentido, es Shinjuku, que parece extraído de "Blade Runer".

8. Las oficinas de Sony son de sobra conocidas gracias a *Gran Turismo 3 A-Spec*... ¿o no?

9. Alberto Lloret, nuestro Jefe de Sección, no se pudo resistir a inmortalizarse a la entrada del Makuhari Messe, el centro de exposiciones donde se celebra el TGS.

10. Por último, una foto curiosa: los juegos de trenes siguen arrasando en Japón...



6


7


8



9


10

SONY



CUNA DE LA TECNOLOGÍA Y LOS TÍTULOS MÁS INNOVADORES

Después de deambular por la ciudad y visitar el Tokyo Game Show, llegó la hora de trabajar y, ¿qué mejor sitio para empezar que las oficinas de Sony? Allí asistimos a la presentación de proyectos tan innovadores como interesantes, entre los que destacó por méritos propios *ICO* y el original *Dekka-Voice*.

Hace apenas siete años, Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) era tan sólo un sueño en el que apenas creían unos cuantos visionarios, como Ken Kutaragi, hoy presidente de esta división que ahora es considerada como uno de los pilares económicos más sólidos de la compañía. Sus oficinas están situadas en el centro de Akasaka, en un edificio de sobra conocido por *Gran Turismo 3 A-Spec*, y en ellas se concentran buena parte de los padres del fenómeno PS2, como Sinichi Okamoto, el responsable del hardware, o Teiyu Goto, el diseñador de todas las consolas de Sony. Además, en estas mismas oficinas pudimos conversar con algunos de los talentos creativos de Sony, como Masaya Maatsura, el padre de *Parappa* y de los juegos musicales, o Kenji Kaido, el creador de *ICO*. Además, durante el tiempo que estuvimos en Sony también pudimos probar las demostraciones técnicas de PS2, de las que ya os hablamos en el número 26, que han sido adaptadas para que sean compatibles con las económicas webcams. En fin, nuestra visita a Sony estuvo repleta de sorpresas...

ICO







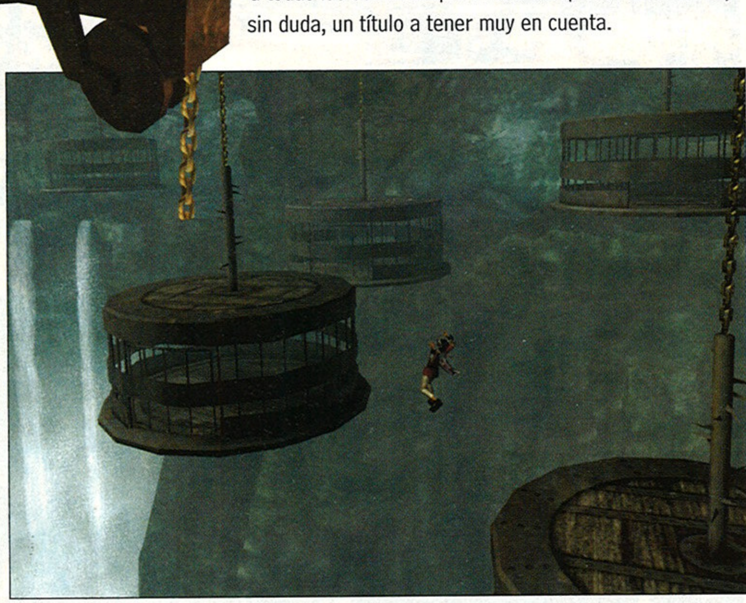


UNA AVENTURA DE LAS QUE CORTAN LA RESPIRACIÓN | Aventura | Lanzamiento: Primavera 2002

ICO es el nombre de una aventura muy especial, que destila un tacto y una sensibilidad pocas veces vistas en un juego. En él manejaremos a Ico, un joven condenado a morir en un sombrío castillo por haber nacido con cuernos. En su interior conocerá a Yorda, una misteriosa chica que parece estar relacionada con el mundo de las sombras. Sin dudarlo, ambos se unirán para escapar del castillo, para lo que tendrán que resolver puzzles y plantar cara a todas las sombras que intenten capturar a Yorda. Es, sin duda, un título a tener muy en cuenta.



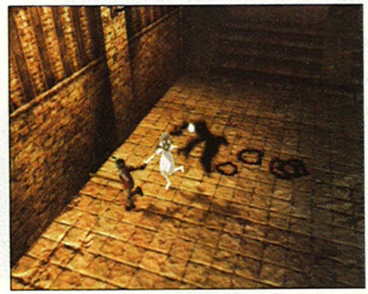
Ico y Yorda avanzarán en la aventura juntos de la mano, ya que no hablan el mismo idioma.



En el último E3, Hideo Kojima confesó que se quedó prendado con este título... y eso son palabras mayores viniendo de uno de los creadores más reputados de la industria del videojuego.



La inmensa mayoría del juego transcurrirá en el castillo, que está plagado de puzzles y trampas.



Ico deberá defender a Yorda de las sombras, que intentarán atraparla sin descanso.

DEKKA-VOICE

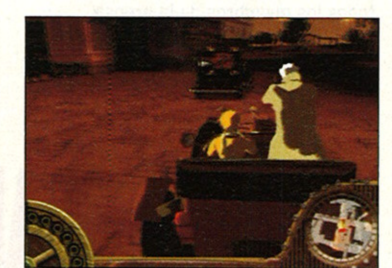
EL RECONOCIMIENTO DE VOZ YA ES UNA REALIDAD...

Aventura | Lanzamiento: Verano 2002 (Japón)

Dekka-Voice será la primera aventura de Sony en incorporar un sistema de reconocimiento de voz, es decir, a la que jugaremos utilizando un micrófono. En ella adoptaremos el papel de un detective que debe resolver todo tipo de misiones, para lo que tendremos que combinar el control tradicional del personaje con nuestra voz para para dar órdenes a un perro, contactar con la central...



Muchas funciones de *Dekka-Voice*, como el menú, se activarán por medio de la voz.



En cada una de las misiones, el juego llegará a reconocer más de 100 palabras distintas.



Con el Dual Shock controlaremos al detective como en cualquier otra aventura, mientras que el micrófono auricular lo utilizaremos para contactar con la oficina, dar órdenes a nuestro perro... etc.

PARAPPA THE RAPPER 2

VUELVE EL PERRO RAPERO MÁS DICHARACHERO

Musical | Lanzamiento: Febrero 2002

El genial Masaya Maatsura vuelve a la carga con su tercer juego musical, que además es el primero en aparecer para PS2. En él, Parappa volverá a ser el indiscutible protagonista y se enfrentará, en compañía de sus conocidos amigos, a una peligrosa invasión de fideos. La solución la encontrará como siempre en el rap, en 8 nuevas canciones a las que hay que sumar unas divertidas fases de bonus, modos para dos jugadores, hilarantes secuencias de vídeo... en fin, todas esas cosas a las que ya nos tiene acostumbrados esta genial creación de Sony.



El sistema de juego guardará muchos parecidos con el primer *Parappa* y *Um Jammer Lammy*.



Maatsura ha buscado un mayor equilibrio en el juego, para que sea asequible para todos.



En total habrá 8 nuevas canciones y otros tantos maestros que nos enseñarán nuevos raps.

Nombres Propios

» Teiyu Goto

Diseñador de PlayStation y PS2

Uno de los momentos clave de la visita a Sony fue nuestra charla con el diseñador de PlayStation, PSOne y PS2. En ella nos explicó distintos aspectos de su trabajo, y se centró especialmente en el diseño de PS2. Nos explicó que escogió los colores negro y azul porque Ken Kutaragi le había pedido un diseño que transmitiera el concepto de expansión. Tras darle muchas vueltas, Goto-San llegó a la conclusión de que el universo (negro) y la Tierra (de color celeste vista desde el espacio) eran los que mejor plasmaban este concepto. Curioso ¿verdad?



» Ken Kutaragi

Presidente de Sony Computer

El padre del fenómeno "PlayStation" compartió con nosotros una hora de su precioso tiempo, y con él pudimos conversar sobre temas tan dispares como Internet, el futuro, PS3... Como buen japonés, contestó lo que quiso cuando quiso, sobre todo a la hora de hablar de los competidores de PS2. Sobre Internet, recalcó que de aquí a 10 años, el videojuego girará en torno a la banda ancha y el juego en red.



NAMCO

CANTIDAD, CALIDAD y VARIEDAD... ¡¡¡SI ES QUE LO TIENE TODO!!!

Otra de las grandes paradas de nuestro viaje, tanto por calidad como por cantidad de títulos. Y aunque ahora Namco no trabaja en exclusiva para Sony, lo que sí demostró es que sus mejores títulos son para PS2, con joyas exclusivas del calibre de *Tekken 4* o el genial RPG *Xenosaga*.

Desde los comienzos del fenómeno PlayStation, Namco ha sido el "First Party" por excelencia, el ojo de derecho de Sony. Esta relación de "amor" entre ambas compañías parece que va a continuar durante mucho tiempo, ya que en Japón pudimos comprobar que Namco sigue lanzando sus mejores juegos en exclusiva para PS2, como *Tekken 4* o *Xenosaga*, pcr citar sólo algunos. Durante la expedición a sus oficinas hubo tiempo para todo: desde distendidas conversaciones con los creadores de *Tekken* y *Soul Calibur* a competiciones de *Time Crisis 2* entre todos los miembros de la prensa europea que asistieron al evento. Además, junto con Square, fue la única compañía que tuvo la gentileza de permitirnos entrar en algunos de sus enormes estudios de programación, aunque eso sí, bajo la prohibición absoluta de sacar fotografías. No os podéis hacer una idea de la cantidad de Mechas de juguete y colecciones de manga y anime que pudimos ver por las mesas de los creadores de *Xenosaga*...

TEKKEN 4

LA LUCHA, PUESTA AL DÍA PARA EL SIGLO XXI

Lucha | Lanzamiento: Por determinar (2002)

La joya de la corona va a regresar con más fuerza que nunca, ya que va a ser una conversión perfecta de la Coin Op, que incluso se permitirá el lujo de mejorar los fallos de ésta. Así, todos los luchadores estarán compuestos por más de 5000 polígonos, habrá efectos de agua y luz aún más realistas, más efectos de sonido, nuevos modos de juego que todavía no se pueden revelar y un sinfín de sorpresas exclusivas para PS2. La beta que vimos no estaba completa, pero gráficamente era clavada a la Coin Op, y eso que según sus creadores, para el desarrollo de *Tekken 4* sólo han utilizado un 70% del potencial de la consola, aunque se sienten preparados para aprovechar aún más...



Los escenarios estarán acotados por paredes...



... y habrá objetos que podremos destruir.



En esta entrega primará el realismo de los personajes y sus estilos de lucha.

SOUL CALIBUR 2

LA OTRA GRAN SAGA DE NAMCO, TAMBIÉN PARA PS2

Lucha | Lanzamiento: Navidades 2002



Uno de los personajes nuevos, Tarim, utilizará dos bastones cortos como arma.

En primicia, Namco nos mostró un adelanto de *Soul Calibur 2*, su otro gran juego de lucha. Yotoriyama-San, su creador, nos confesó que los aspectos con los que está más orgulloso son la libertad de movimiento con la que podremos recorrer los amplios escenarios 3D, la forma en que los luchadores sujetan las armas y las animaciones faciales durante el combate. Sin duda alguna, otro título a seguir de cerca.


Soul Calibur se ganó un gran reputación en Dreamcast, algo que ahora continuará en PS2.


La versión de PS2 empleará unas texturas aún mejores y más reales que las de la Coin Op.

XENOSAGA

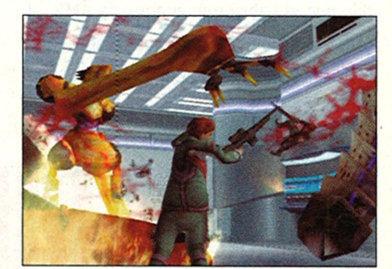
CUANDO EL ROL SE ESCRIBE CON MAYÚSCULAS

Aventura Gráfica | Lanzamiento: Noviembre 2002

Programado íntegramente por ex-miembros de Square, *Xenosaga* va a ser una "precuela" no oficial de *Xenogears*, uno de los grandes RPGs del coloso japonés. En su desarrollo intervendrán elementos propios de los RPGs, como los combates por turnos, y de otros géneros, como la infiltración de *Metal Gear Solid 2*. Además, también jugarán un papel importante los mechas, la tecnología, el Anime...



Técnicamente *Xenosaga* ofrecerá unos gráficos de segunda generación de verdadero infarto.



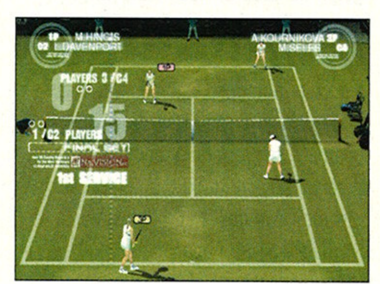
La idea inicial de Namco es "serializar" esta saga, es decir, dividirla en numerosos capítulos.

SMASH COURT TENNIS

UN SERIO COMPETIDOR PARA VIRTUA TENNIS

Deportivo | Lanzamiento: Por determinar (2002)

Tras el éxito del *Kourtnikova Smash Court*, Namco ha firmado con otros 7 tenistas de élite, como Monica Selles o Andre Agassi para crear un juego de apariencia más realista, manteniendo intactas las altas cotas de diversión de sus anteriores creaciones. Habrá varios torneos completos, modos Multijugador, y muchas, muchas más sorpresas que sus creadores no quisieron desvelar...



Este nuevo *Smash Court Tennis* dejará atrás el "look" Superdeformed y será más realista.

VAMPIRE NIGHT

DESENFUNDA OTRA VEZ TU G-CON 2, FORASTERO

Arcade de pistola | Lanzamiento: Verano 2002

En las oficinas de Namco pudimos probar la versión para PS2 del primer proyecto conjunto con Sega para los salones recreativos. Aquí los malvados a abatir serán vampiros y otras muchas criaturas de la noche, teniendo como enemigo final al mismísimo Conde Drácula. Visualmente, es tan impresionante como *Time Crisis 2*.



Como en otros juegos de disparo, también tendremos que salvar a unos cuantos inocentes.



Los enemigos serán vampiros, murciélagos y otros seres con sangre vampírica.

SQUARE

MUCHO ROL, MUCHA CALIDAD PERO POCAS NOVEDADES

No os vamos a engañar: en las oficinas de Square esperábamos ver algo de *Final Fantasy XI*, pero no fue así. Sin embargo, nos volvimos con el buen sabor de boca dejado por *Kingdom Hearts*.

Aunque el plato fuerte de la visita a Square fue la rueda de prensa que mantuvimos con los principales creadores de *Final Fantasy X*, y que ya os ofreceremos más adelante, la presentación de *Kingdom Hearts* tampoco se quedó a la zaga. Según los máximos responsables de Square y Disney, este título va a ser uno de esos bombazos que venden consolas, tanto por su calidad como por la cantidad de público de toda las edades que va a atraer. Y nosotros estamos completamente de acuerdo.

KINGDOM HEARTS

SQUARE Y DISNEY SE ALÍAN EN UN APASIONANTE RPG

Juego de Rol de Acción | Lanzamiento: Navidades 2002

Dos de los universos lúdicos más importantes de la industria del ocio han unido sus fuerzas para dar forma a un Action RPG que nos invitará a recorrer las principales películas de Disney, como Tarzán, para reestablecer el orden y rescatar a Mickey, que ha sido secuestrado por una amenaza con forma de sombra. Tremendamente bueno.



Todos los personajes de la factoría Disney parecen verdaderos dibujos animados.



Como en *Final Fantasy* habrá invocaciones, que serán personajes míticos de Disney.



El estilo de juego de Square se dejará ver en los hechizos, las invocaciones y los ataques físicos.

SEGA
LA COMPAÑÍA MÁS DESEADA EMPIEZA A MOSTRAR SUS VALORES EN PLAYSTATION 2

Todos recordaremos con cierta tristeza el año 2001, y más concretamente el momento en que Sega anunció el cambio de su política... aunque viendo lo que está preparando en sus oficinas de Tokyo, ahora casi hasta nos dan ganas de saltar.

Virtua Fighter 4 y Yu Suzuki, el creador de esta saga y *Shenmue* entre muchos otros títulos, fueron las estrellas de la visita a las oficinas de Sega, aunque quizás deberíamos decir que las verdaderas protagonistas fueron las preguntas sobre la tan deseada aventura *Shenmue*. Yu Suzuki contestó que, debido a la actual situación de competencia que está viviendo el mercado de los videojuegos, no podía ni afirmar ni desmentir ningún título (y menos aún *Shenmue*), y sólo dijo que sí habrá más juegos de AM2, el grupo de programación que lidera, para PS2. Veremos como acaba la cosa...

En otro orden de cosas, también pudimos probar en primicia una de las creaciones más esperadas de Tetsuya Mizuguchi, *Rez*, uno de los juegos que más énfasis pone en el sonido sin descuidar los gráficos. Por desgracia no vimos nada de *Virtua Tennis 2K1* ni de otros títulos no menos esperados.

VIRTUA FIGHTER 4
EL ETERNO RIVAL DE TEKKEN, AHORA EN PS2

Lucha | Lanzamiento: Enero 2002 (Japón)

El primer juego de lucha poligonal de la historia se estrena en PS2 para competir cara a cara con la saga *Tekken*. Como el juego de Namco, *Virtua Fighter 4* para PS2 va a ser una conversión perfecta de la Coin Op original, a la que habrá que sumar nuevos y originales modos de juego, como el IA Battle, en el que el papel del jugador se limitará a ser el adiestrador de un luchador, el cual será controlado por la CPU atendiendo sólo a lo que le hayamos enseñado. Otra cosa no, pero *Tekken* 4 no va a tenerlo fácil...


Akira, Jacky y otros personajes de esta famosa saga se están poniendo "guapos" para PS2.



A diferencia de *Tekken 4*, *VF4* apostará por un sistema de control menos complejo.



Gráficamente, *Virtua Fighter 4* es idéntico a la máquina recreativa, tal y como nos enseñó Yu Suzuki.

SPACE CHANNEL 5
ULALA AGITARÁ SUS CADERAS EN PS2

Musical | Lanzamiento: Por determinar (2002)

Uno de los últimos "sex-symbols" de los videojuegos ha sido Ulala, una creación de Tetsuya Mizuguchi para Dreamcast, que debía salvar al planeta tierra de una invasión alienígena a golpe de cadera. Pues bien, este sencillo planteamiento no sólo va a saltar a PS2 tal cual fue concebido, sino que además también vamos a poder disfrutar de la secuela, que promete ser aún más alocada y divertida. A modo de curiosidad, os diremos que hasta el mismísimo Michael Jackson aparece en ambos juegos con un papel "estelar".



Para salvar a los ciudadanos, Ulala tendrá que...

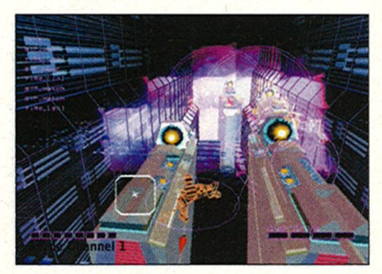


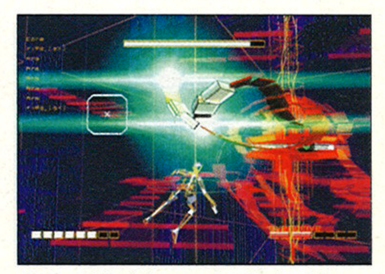
...repetir los movimientos de los alienígenas.

REZ
UN EXPERIMENTO MUSICAL MUY PROMETEDOR

Musical | Lanzamiento: Por determinar (2002)

El padre de Ulala también ha tenido tiempo para idear el primer matamarcianos musical de la historia de los videojuegos, una extraña idea que suena a las mil maravillas. En la práctica, cada nivel nos propondrá una base musical, a la que nosotros añadiremos todo tipo de efectos y sonidos cuando disparemos y los enemigos exploten. Además, la experiencia se refuerza con unos gráficos geniales.

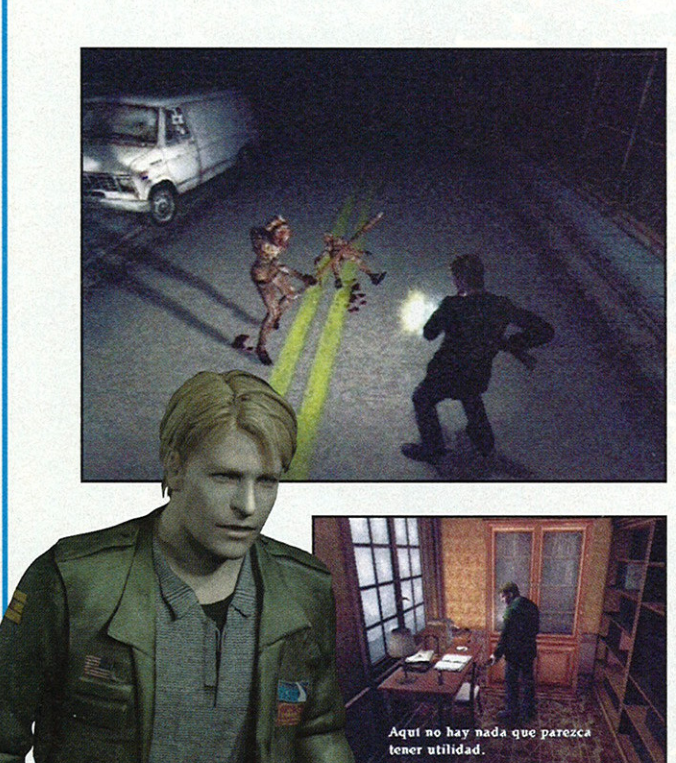

La vibración será tan importante que se pondrá a la venta un vibrador aparte del Dual Shock 2.


Tampoco faltarán los enemigos finales ni los reforzadores propios del género.

Silent Hill 2

En busca de la emoción perdida

Un apacible pueblecito sumido en la más profunda de las oscuridades, un hombre armado con la tenue luz de una linterna y una legión de criaturas del más allá... ¿os suena de algo?



En los exteriores, la niebla volumétrica pone la guinda a una ambientación magistral.

El cadáver tiene un olor nauseabundo de carne podrida.

Los detalles de mal gusto están a la orden del día... por algo es un juego para mayores de edad.

A la hora de hablar de *Silent Hill* casi sobran las presentaciones, porque todos sabemos ya que ha sido el único juego de PlayStation capaz de infundir verdadero terror. Su legión de seguidores esperábamos la secuela con fervor... pero ahora que ya la hemos disfrutado, cabe preguntarse ¿han merecido la pena tantos meses de impaciencia? Pues sí... y al mismo tiempo, no.

RESPECTO A SU ANTECESOR, *Silent Hill 2* sólo conserva el nombre del pueblo que da pie al juego y la ya clásica, tétrica y agobiante ambientación, puesto que el resto es completamente nuevo. Hasta el protagonista está de estreno. James Sunderland es un tipo que recibe una carta de su difunta esposa, que lleva tres años muerta, en la cual le cita en *Silent Hill*... Este excepcional punto de inicio nos invitará a recorrer un sinfín de nuevas localizaciones, como un hotel, una cárcel o un museo, al tiempo que conoceremos a un brillante elenco de personajes secundarios que destacan por jugar al despiste y, sobre todo, por su marcado perfil psicológico.

La ambientación, como era de esperar, es única, oscura, desquiciante, y continúa jugando con la luz y el sonido como pocos juegos saben hacer, por no hablar de la fastuosa recreación de los entornos gráficos, que destilan un mal gusto y un nivel de detalle francamente alto. Hasta tal punto llega la sensación de agobio, que en más de una ocasión el "cuerpo" nos pedirá dejar de jugar para reponernos un poco... vamos, que en temas técnicos, *Silent Hill 2* cumple el objetivo de agobiar al jugador y no se le puede reprochar absolutamente nada.

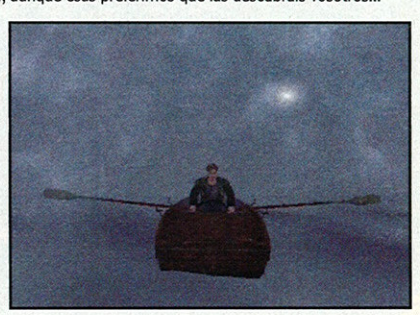
EN CONTRAPARTIDA, A LA HORA DE METERSE en profundidad en el juego, *Silent Hill 2* muestra unas carencias que no encontramos en su antecesor, quizá porque las expectativas que teníamos con este título eran muy, muy altas. Son sólo detalles, pero sumados unos tras otros, dejan al jugador con la sensación de que falta algo. El primero y más "sangrante" es el propio comienzo del juego. La gloriosa pesadilla que servía de arranque al primer *Silent Hill* contrasta brutalmente con el frío comienzo de la secuela, en el

Esto sí que no me suena de nada...

Casi todos los aspectos del juego, desde el sistema de control al propio desarrollo de la aventura, guardan muchos parecidos con el primer *Silent Hill*, aunque también hay novedades. Las más llamativas son estas dos que os mostramos, proteger a Maria de los ataques de los enemigos o controlar una barca de remos, algo que resulta aún más divertido en el nivel alto de dificultad. Sorpresas también hay, aunque esas preferimos que las descubráis vosotros...

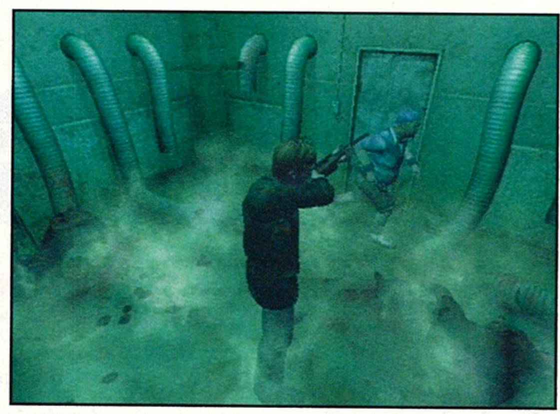


En ciertos momentos, deberemos proteger a Maria.



Poco antes del final podremos manejar una barca.


Al comenzar el juego podremos escoger entre tres niveles de dificultad para ajustar los puzzles y la acción, algo que ayudará a los menos hábiles.


Dependiendo de nuestras acciones a lo largo de la aventura, podremos acceder a un total de cinco desenlaces distintos, a cual más interesante.

que debemos correr durante 10 minutos por los alrededores del pueblo, sin sufrir ningún sobresalto. Después de este "entrenamiento" de fondo, tampoco resulta muy congruente que James no sienta un poco de miedo a la hora de plantar cara a todo tipo de extrañas criaturas. Vamos, que por sus reacciones casi parece normal "apalear" a una deformidad. De igual modo, los puzzles tampoco acaban de cuajar, ya que resultan más obvios y menos ingeniosos que los de la primera aventura, ni la forma en que se desarrolla el argumento, que no explota el potencial de los personajes. Por último, la ambientación pide a gritos más sustos y momentos tensos, ya que ni siquiera hay un susto tan intenso como el de la taquilla.

Por todo esto, *SH2* no consigue alcanzar el clímax, el nivel de horror que tan malos momentos nos hizo pasar el juego original. Como aventura es francamente buena, pero como juego de terror no está, ni mucho menos, a la altura de lo esperado, quizás porque ya no existe el factor sorpresa que encontramos en el primer *Silent Hill*. No obstante, hoy por hoy es de lo mejorcito que se puede encontrar en PS2, y dada su gran calidad, seguro que no defraudará a nadie.

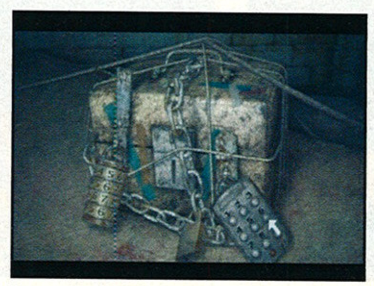
La fabulosa edición PAL de Silent Hill 2 se cierra con un vídeo DVD repleto de material extra, como vídeos y galerías de imágenes.

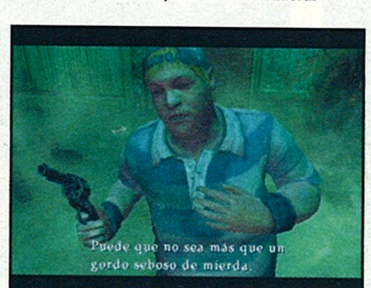

Al completar el juego accederemos a unas opciones ocultas, que nos permitirán eliminar el ruido de la imagen o aumentar la cantidad de munición, y descubriremos nuevas armas, como la motosierra...




En esta secuela tampoco falta la versión sucia y oxidada de Silent Hill, aún más aterradora.


Cada sala del universo *Silent Hill 2* desprende una suciedad y una mal gusto francamente alto.


Los puzzles han perdido algo de gracia, ya que muchos de ellos consisten en encontrar objetos.



Donde no podemos objetar nada es la traducción, que es sencillamente brillante.

Los lugareños de Silent Hill

Los enemigos de esta nueva entrega también tienen cierta culpa de que *SH2* no sea tan terrorífico como el juego original. Son excesivamente lentos y previsibles, y su diseño no es tan bueno como el de las criaturas del primer *Silent Hill*. Lástima.


Los más habituales son humanoides que abren su tórax para escupir líquido... puaj.


La incorporación más ridícula: unas camas con patas que andan por el techo.


A estas alturas ¿quién no conoce a las empleadas del sistema sanitario de *SH*?


Esta cosa piramidal es como Némesis de *RE3*: nunca acabaremos con él...



Syphon Filter 3

La mejor despedida posible

Prepara el chaleco antibalas y pon a punto tus reflejos, los necesitarás para afrontar la aventura más larga, variada y peligrosa que se te ha presentado nunca. Por suerte, Logan estará contigo y su experiencia en este tipo de trabajos es toda una garantía.

En una época en la que PS2 manda y en la que las novedades para nuestra veterana PlayStation no abundan, un título del calibre de este *Syphon Filter 3* es siempre recibido con los brazos abiertos. Desde luego, hay pocas formas mejores de pasar las vacaciones navideñas que junto a Gabe Logan y Lian Xing.

PARA SEGUIR CON LA TRADICIÓN de la saga, el argumento que se desarrolla durante el juego se mantiene tan enrevesado como siempre, al más puro estilo de las películas de espías. En esta ocasión, la comparecencia de Gabe Logan y sus compañeros de armas ante una comisión de investigación nos servirá de excusa para embarcarnos en las distintas misiones que el equipo realizó en el pasado, en sitios tan dispares como las atestadas calles de Tokio o el mismo Afganistán.

Por suerte para todos, aunque las localizaciones han cambiado sustancialmente y son más variadadas y amplias, el sistema de control es tan fluido y preciso como siempre. El avanzar corriendo mientras disparamos con el mecanismo de fijación de blancos sigue siendo una acción tan sencilla como efectiva. Y menos mal, porque además de acabar con los malos, también nos tocará preocuparnos de otro tipo de tareas, como proteger a algunas personas importantes, y enfrentarnos a misiones en las que la clave será, por ejemplo, la infiltración sigilosa en bases enemigas.

Como era de esperar, no siempre le caerá el marrón a nuestro amigo Gabe, ya que tanto su compañera Lian Xing como un nuevo personaje, Lawrence Mujari, tomarán parte activa en el desarrollo del juego en situaciones de lo más variopintas. Acciones como avanzar a toda velocidad en una vagoneta de una mina o aterrizajes de emergencia en paracaídas le imprimen una mayor variedad a la frenética acción de esta tercera entrega.

De todas formas, si todo esto no os parecen suficientes novedades, siempre podéis recurrir a los nuevos minijuegos que Sony se ha sacado de la manga, y en los que tendremos que superar misiones cortas de infiltración, desactivación de bombas... Por supuesto, a los que quedaron prendados en la segunda parte del modo Multijugador, también les gustará saber que se ha potenciado notablemente esta faceta del juego, donde no



Entre tus misiones estará la de escoltar prisioneros hacia una salida segura.

Usarás gadgets tan útiles como este detector de minas.

Tendrás que buscar el sitio exacto donde poder usar los artefactos que llevas encima. A veces no será fácil.



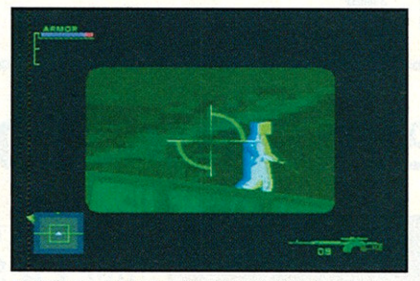
Como siempre, la forma más efectiva y segura de acabar con los cientos de enemigos es apuntar directamente al "coco". Ya sabes, no desperdicies munición.

Armas para dar y tomar

La Agencia pondrá a nuestra disposición un completo arsenal con el que acabar con todos los maleantes. Entre tantas ametralladoras y escopetas, encontraremos armas muy sofisticadas y casi de ciencia ficción en algunos casos.



Afortunadamente, podremos seguir usando el táser.



En la noche, este rifle con visor será tu mejor aliado.



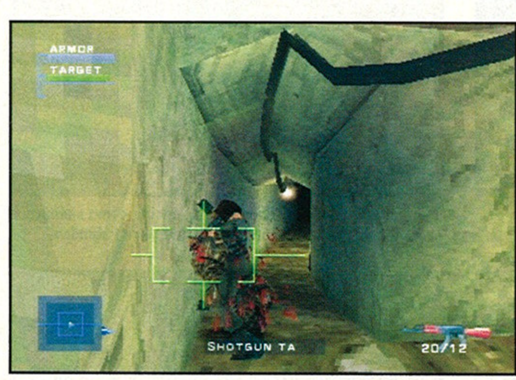
Procura acabar primero con los enemigos apostados en lugares elevados, ya que son los que pueden crearte más problemas, sobretodo si llevan granadas.

faltará el adictivo Deathmatch, aunque por desgracia, finalmente no se ha incluido el anunciado modo Cooperativo para dos jugadores.

PERO LAS NOVEDADES NO SE QUEDAN SÓLO en el apartado jugable. Sony ha dado una vuelta más de tuerca al hardware de la 32 bits y ha logrado mejorar ligeramente lo que habíamos visto en los anteriores capítulos. Ahora las texturas son más nítidas y variadas, los movimientos de los protagonistas están más humanizados e incluso se ha conseguido que los efectos de luz resulten más realistas. En cuanto al apartado sonoro, ahí había poco que mejorar, ya que sigue contando con el mismo excelente doblaje al que nos tienen acostumbrados.

En definitiva, *Syphon Filter 3* es el remate a una saga que acaba en los 32 bits de la mejor forma posible, sin perder sus señas de identidad: acción frenética de la buena y un desarrollo que os mantendrá pegados al mando sin remedio durante muchas horas. Sin duda, otro nuevo imprescindible que sumar a la ya larga lista de juegos geniales en PSOne.

> **Syphon Filter 3 es la culminación de una saga que se ha ganado el título de clásica. Sin duda, un juego genial.**



Los disparos a quemarropa son letales, a no ser que lleven chalecos.



Para no aburrirnos...

Además de l modo principal podemos optar por varios minijuegos o el divertido Deathmacht para 2 jugadores. Eso sí, al final no habrá modo Cooperativo.



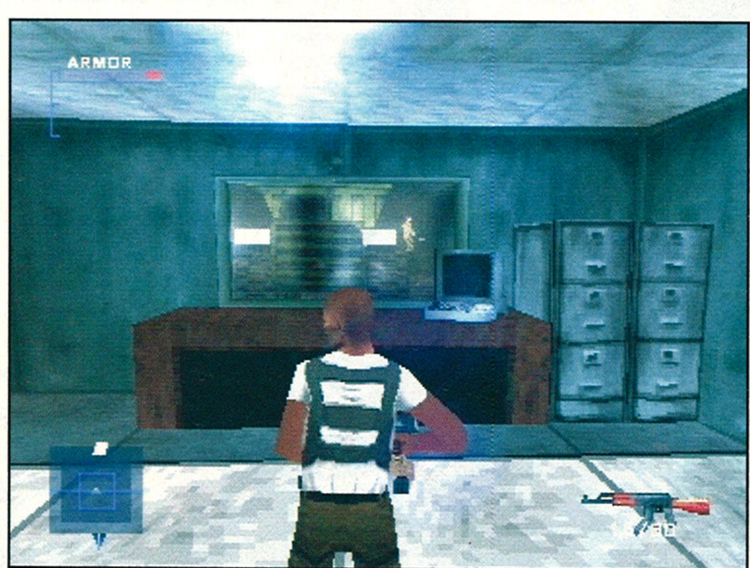
Los hay de infiltración, demolición, etc.



Escoge personaje y...que gane el mejor.



Habrá que poner a punto los reflejos.



El juego está lleno de "sorpresitas". En esta ocasión y como represalia por haber acabado con su jefe, los terroristas lanzarán contra ti un camión enorme. Ni que decir tiene que tendrás que salir por patas.



Los francotiradores serán una auténtica pesadilla. Busca refugio y elimínalos.



El sigilo será muchas veces imprescindible, si no quieres que te echen encima a todo un batallón.



SYPHON FILTER 3
Sony • Aventura de Acción

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**

Precio: **6.990 ptas. (42.01 €)** Edad: **+18**

Memory Card (2 bloques) Dual Shock

Gráficos 9 Sonido 9 Diversión 10

- La frenética acción.
- La variedad y los nuevos modos.

- Pese a todo, resulta muy parecido a los anteriores, pero ¿eso es malo?

10

Quedarás irremediablemente enganchado por su desbordante acción y la variedad de sus situaciones. Un juego que no te puedes perder, y ya van tres.

FIFA 2002

En busca de nuevos horizontes


Para que este "pase de la muerte" llegue a su destino hay que tener muy en cuenta la intensidad del envío.


Efectuar regates de ensueño es tan sencillo como siempre, aunque en su ejecución no entre en juego tu habilidad.


Además de desmarcarse con más criterio, los compañeros no dudarán ni un instante en "pedirnos" la pelota.


Cuatro cámaras diferentes con su altura y zoom regulables manualmente componen el elenco de vistas acostumbrado.

Gracias a las novedades incluidas por EA Sports, el *FIFA* de esta temporada se ha convertido en el más completo de toda la serie.

Sabedores de la necesidad de dar un soplo de aire fresco a un sistema de juego que se estaba anquilosando, los chicos de EA Sports se han puesto las pilas para que a este nuevo *FIFA* no pueda acusársele de ser "igual que el año pasado, pero actualizado y más bonito". Así pues, en *FIFA 2002* vamos a encontrar jugosas novedades jugables, además de las consabidas actualizaciones y de otras sorpresas en cuanto a competiciones, que hacen del producto final un título más completo que nunca.

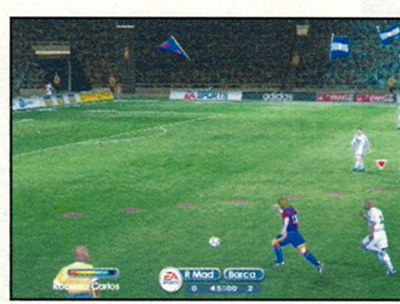
Lo que más llama la atención de este *FIFA* es su nuevo sistema de pases y desmarques. En esta edición, cada vez que un compañero se desmarque, una línea de puntos nos describirá la dirección de su movimiento, lo que nos vendrá "de perlas" para elaborar la jugada con antelación. Para los pases contaremos con un medidor que nos ayudará también a controlar la fuerza y, por tanto, la profundidad de nuestro envío, haciendo que ahora nuestras jugadas tengan más dinamismo que nunca.

EL NUEVO SISTEMA DE JUEGO, junto a una IA, tanto de los compañeros como de los rivales, más ajustada, otorga un nuevo aire a los partidos, aunque hay que decir que su desarrollo sigue sin tener la "magia" y el ritmo de *Pro Evolution Soccer*. Y es que aunque reconocemos que EA Sports ha mejorado en este aspecto, su sistema de juego sigue siendo menos realista que el exhibido

Nuevo sistema de pases y desmarques

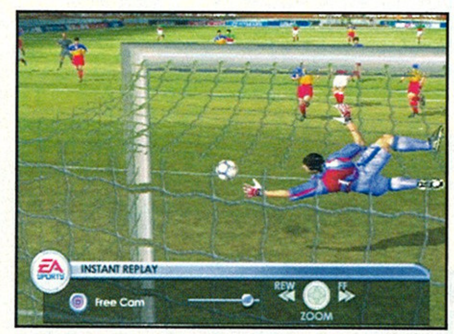
Con este nuevo sistema, no hay duda de que *FIFA* gana en realismo, aunque no es menos cierto que presenta algunas limitaciones. Como siempre hay que calcular la fuerza y no es tan fácil jugar al pie, las jugadas ganarán en verticalidad en detrimento del juego en horizontal. En otras palabras, el nuevo sistema favorece el ataque y no tanto la defensa. Además, no resulta demasiado real que podamos ver los desmarques de los contrarios...


Este espectacular pase al hueco se hace con total comodidad gracias a este nuevo sistema.


Lo que menos nos gusta es que también se pueden ver los desmarques contrarios... y tomar buena nota.


Cuando tenemos un sólo compañero que está muy marcado, se agradece saber por dónde va a ir.





Los porteros cuentan con nuevas y realistas animaciones, además de ser más eficaces bajo los palos.



Una de las novedades en cuanto a modos de juego es la posibilidad de jugar la fase de clasificación para el Mundial.


Animaciones más cuidadas y dinámicas nos acompañarán durante los partidos. Lástima que no se haya cuidado la recreación de los rasgos de los jugadores.



Chutar a puerta no será tan fácil como en otras ocasiones. Hay que precisar más la fuerza y dirección del tiro.



Con la repetición no nos perderemos ni un detalle. Mirad que bien se aprecia la "rotura de cintura" del defensa.



Escenarios con una mayor sensación de profundidad y detalles como las bengalas consiguen crear una genial ambientación, más lograda que nunca.

por el título de Konami, aunque también más sencillo.

EN LO QUE *FIFA* SIGUE SIN TENER RIVAL es en el gran abanico de opciones que posee. 75 selecciones nacionales, 16 ligas y todos los campeonatos que se os ocurran, desde la posibilidad de elegir un equipo y disputar todas las competiciones de la temporada hasta jugar la fase de clasificación del próximo Mundial. El potente editor (tanto de jugadores como de equipos y de competiciones), las múltiples variantes tácticas, el número de vistas o los cuatro niveles de dificultad son otros aspectos que hacen de

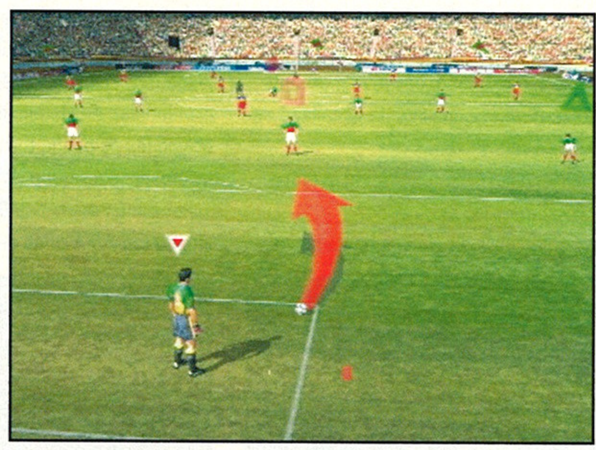
Con la gran oferta de siempre y el nuevo sistema de pases y desmarques, FIFA 2002 espera llegar a lo más alto en PS2.

FIFA 2002 el título de fútbol más completo del mercado.

La parcela sonora es otro de sus puntos fuertes. El trabajo en los comentarios de Manolo Lama y Paco González es sencillamente alucinante. No encontraréis una frase a destiempo o que no tenga ninguna lógica, además de la variedad en las expresiones.

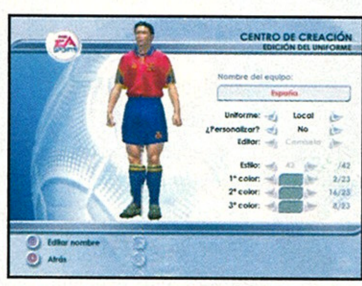
Y no nos olvidamos del apartado gráfico, en el que al "lavado de cara" de rigor se le unen nuevas y bien realizadas animaciones, amén de vídeos más dinámicos, que dan otro aire a la ambientación. Lo que menos destaca en este apartado es la recreación física de los jugadores, donde la verdad es que se podían haber esmerado más...

En fin, que este *FIFA* viene con todo lo bueno conocido y con una nueva propuesta jugable bajo el brazo. Habrá gente que prefiera el sistema anterior, pero lo cierto es que *FIFA 2002* encandilará más que nunca a la mayoría de los fans de la serie.


Los lanzamientos a balón parado tienen el mismo sistema que en ediciones anteriores, con la ya clásica flecha y los jugadores asignados a un botón.

Con lo bueno de los *FIFA*

Si algo ha caracterizado a la serie durante su historia ha sido por la cantidad de opciones, equipos y torneos que albergaba, licencias oficiales aparte. En esta ocasión contaremos con la variedad de siempre, además de alguna "sorpresilla" como la licencia de la FEF o algunas competiciones de bonus que se abrirán a medida que avancemos. Un lujo.



La licencia de la FEF hace que nuestro uniforme sea mejor que nunca... pero podemos cambiarlo.



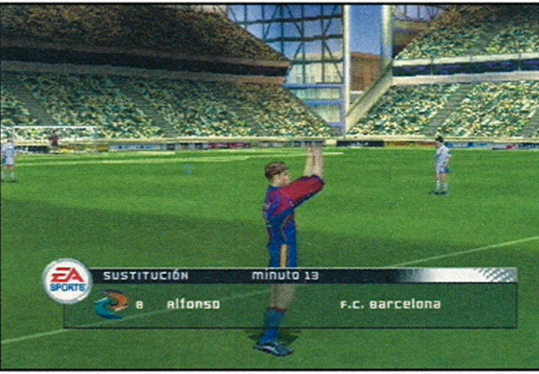
La gran variedad de equipos nos puede llevar a disputar una temporada con un equipo israelí.



FIFA 2002

Nuevos aires para cerrar un ciclo

Para dotar de mayor realismo al que probablemente será el último *FIFA* para PSOne, EA Sports ha decidido aportar novedades al sistema de juego. Y es que más vale tarde que nunca.



Las secuencias contribuyen a dotar a los partidos de una mejorada ambientación, como este saludo al público de Alfonso al ser sustituido.

Para las jugadas a balón parado se mantiene el sencillo sistema de siempre, con la flecha de dirección y los botones asignados a compañeros.

El afán de los chicos de EA Sports por evolucionar en su sistema de juego también se ha visto trasladado al que probablemente sea el último *FIFA* para los 32 bits de Sony. Una diferencia fundamental que separa esta edición de las anteriores en lo que a posibilidades jugables se refiere, pero en la que se mantienen intactas, por otro lado, todas las cualidades que han llevado a esta serie a lo más alto, desde el mareante número de opciones hasta la calidad de los comentaristas.

¿Y dónde reside la diferencia entre *FIFA 2002* y los anteriores? Sencillamente en el sistema de pases, que ha cambiado radicalmente con respecto a lo ya visto. Olvidad, pues, los sencillos pases que, salvo cortes del contrario, llegaban sin ningún problema y directamente a los pies o a la cabeza del compañero. En esta ocasión los pases no irán al pie con sólo apretar el correspondiente botón, si no que en todos los casos habrá que precisar siempre la dirección y la fuerza del envío. Es en definitiva, un sistema de juego más realista que favorece la profundidad en las jugadas, pero que en ocasiones se puede tornar un poco incómodo, sobretodo en defensa.

Por lo demás, *FIFA 2002* sigue siendo tan *FIFA* como siempre. Plantillas actualizadas con todas las licencias habidas y por haber, las 13 ligas más potentes, todos los torneos (incluyendo la fase de clasificación para el Mundial y algún que otro bonus) y la infinita variedad de opciones a la que EA Sports nos tiene tan acostumbrados están presentes en esta edición. Además, se aprecian mejoras en la ambientación (la profundidad de los estadios está más trabajada) y no falta el excelente apartado sonoro, donde destacan desde los comentaristas a la banda sonora, encabezada por Gorillaz. En fin, que *FIFA 2002* vuelve a ser el título más completo del catálogo. La única duda que nos queda es si a los seguidores de la serie les gustarán los cambios jugables. A nosotros nos han parecido estupendos, ya que acercan a *FIFA* a un sistema de juego más realista, aunque no llegue a las altas cotas jugables de los *ISS*. En cualquier caso, teniendo en cuenta la escasez de novedades en este terreno para PSOne, este *FIFA* será probablemente el último imprescindible de este género para la consola gris de Sony.



En los tiros a puerta también se deja notar el nuevo sistema, aunque no cuesta acostumbrarse.



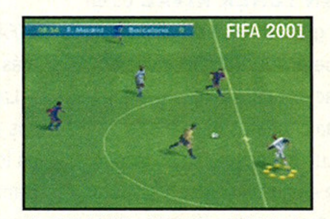
En esta edición las jugadas ganarán mucho en profundidad y serán más espectaculares.

Colgar un balón ya no será coser y cantar y habrá que ser muy precisos en el envío.

Las cuatro cámaras de siempre están presentes, pudiendo regular la altura y zoom de todas ellas.

Marcando las diferencias

Aunque no incluya la representación de los desmarques como en PS2, lo cierto es que el nuevo sistema de pases le da un nuevo aire a la edición de este año.



En *FIFA 2001* bastaba pulsar el botón de pase para soltar el balón con garantías.



Ahora hay una barra de energía para todos los pases, incluidos los cercanos.






¿Te mola llamar gratis?
NESCAFÉ Mix y UNI2 te regalan 500 pelas para que llames desde el teléfono que te dé la gana: móvil, fijo o cabina.
Envía este cupón más dos etiquetas de NESCAFÉ Mix al apartado de correos 798, 08080 Barcelona y recibirás tu tarjeta Universal UNI2 cargada con 500 pelas. Y cuando la tengas sigue enviando etiquetas. Por cada dos que envíes te la recargamos con 500 pelas más para que puedas seguir llamando desde el teléfono que quieras. Ya sabes, con NESCAFÉ Mix, o todo, o nada.
www.otodonada.com
Tarjeta Universal UNI2
NESCAFÉ
CACAO + CAFÉ
mix
O TODO, O NADA
Promoción válida hasta 30-06-2002, sólo en territorio nacional. Bases protocolizadas ante notario.
POR FAVOR, ESCRIBE TUS DATOS CON MAYÚSCULAS
Nombre
1er apellido
2º apellido
Sexo V M
Domicilio
Número
Piso/Puerta/Escalera...
Localidad
Código postal
Provincia
Teléfono
Teléfono móvil
Fecha de nacimiento
E-mail
A fin de proporcionarte información sobre nuestras actividades, nos permitiremos incorporar tus datos al fichero Corporativo de Nestlé España, S.A. Si no lo deseas, indícalo con una X en esta casilla . Tienes derecho a acceder a dicho fichero y a rectificar y cancelar tus datos dirigiéndote a Nestlé España, S.A., Apdo. de Correos 1404, 08080 Barcelona.
Si eres menor de 18 años, debes tener la autorización de tus padres o tutores para facilitarnos tus datos.
Firma y NIF de tu padre y tu madre o tutor:
DATOS DE TU PADRE Y TU MADRE O TUTOR:
Nombre y apellidos del padre
Nombre y apellidos de la madre

World Rally Championship

Cuatro derecha, dos izquierda, a ras...

Si de algo anda sobrada PS2 es de juegos de conducción: turismos, arcades, Fórmula 1... Sólo le quedaba un género por tocar, los rallies, y acaba de encontrar a su campeón.



La vista interior es la más realista y difícil de dominar.



Como podéis observar, el diseño de los coches es excelente.



Sólo los buenos pilotos que sepan derrapar, podrán hacerse con el título de campeón del mundo de rallies.



A tu disposición tendrás 7 coches diferentes con los que llegar a ser campeón del mundo.

El reto al que se enfrentaba la gente de Evolution Studios no ha sido fácil: tenían que conseguir un simulador de rallies tan jugable como el gran *Colin McRae* de PSOne y con el apartado técnico que se espera de PS2. El resultado no ha podido ser mejor, como enseguida comprobaréis.

El camino escogido ha sido el de la simulación pura y dura, con licencia oficial y todo. Gracias a ella, podremos ponernos a los mandos del Ford Focus de Carlos Sáinz o del Citroen Xsara de Chus Puras para competir en cualquiera de los 14 rallies de mundial, mediante los típicos modos de juego (Campeonato, Rally único, etc) y alguna sorpresita. Por supuesto, la pelea durante cada uno de los tramos será contra el crono y en solitario, tal y como ocurre en la realidad. Sin embargo, si lo que nos apetece es echar una carrerita más tradicional, *WRC* también ofrece una modalidad de retos con tramos especiales en la que la diversión está garantizada.

EL JUEGO DESTILA REALISMO a borbotones también en el apartado jugable. Como podréis comprobar vosotros mismos, no es lo mismo llevar el pesado Subaru Imprezza que un Peugeot 206, como tampoco es lo mismo conducir sobre nieve que sobre gravilla, algo que el juego ha sabido reflejar perfectamente. Los coches, por su lado, poseen un comportamiento exquisito al que te adaptarás tras unos minutos, incluyendo los vuelcos y



A medida que avancemos en la carrera, veremos cómo se mancha la carrocería.

Las carreras nocturnas serán las más difíciles y emocionantes de todas.

Estos coches sí que se rompen

Si eres de los que no saben donde está el freno y te la pegas a más de 150 km/h, tu coche quedará más abollado que el plato de un loco. Por si fuera poco, sufrirá daños en la dirección, el cambio... La recreación de los desperfectos está plasmada en el juego de la manera más espectacular.


Más vale que conduzcas con cuidado...


... si no quieres destrozar tu flamate coche.


Mira bien la carretera para no pisar baches.



En los tramos de lluvia el control del coche será muy diferente a las carreras en seco, ya que la superficie se mojará y tus neumáticos patinarán.

Sólo le falta el ziritione...

WRC posee los mismos 14 Rallies, 21 pilotos (caretos digitalizados incluidos) y 7 escuderías que hay este año en el mundial. Gracias a ello, podremos tomar el papel de Tommi Makkinen y hacer por fin que quede en segundo lugar...


Los coches tienen hasta las pegatinas de verdad.


¡Por Dios, Carlos... trata de arrancarlo!

"piñazos" con los que nos deleita la trabajada física usada para dotar a todo el conjunto. Por suerte, siempre podremos valernos de las indicaciones de nuestro copiloto, en perfecto castellano, para evitar acabar cada dos por tres "panza arriba".

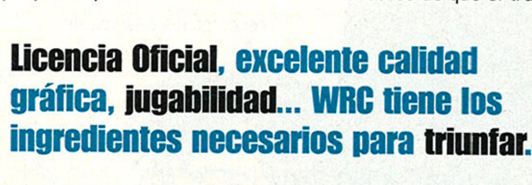
En el apartado de mecánica, *WRC* ha apostado por la sencillez, con una puesta a punto del coche asequible para cualquier profano en la materia, en la que sólo tendrás que preocuparte de los componentes básicos, como los neumáticos, suspensión, relación de marcha...

SI TODO ESTO OS HA PARECIDO POCO, mirad las imágenes. Quizá cuando veáis el milimétrico y perfecto modelado de los coches, el obsesivo amor por el detalle en los escenarios (que por cierto, son calcados a los reales), los efectos de luz y los reflejos, las realistas y numerosas vistas... llegaréis a convenceros de que el trabajo de Evolution ha sido completamente redondo. Un apartado técnico de esos que hacen que babeemos continuamente y al que sólo se le puede achacar unos tiempos de carga demasiado largos, no aptos para impacientes.

Si a todo esto le sumamos el detalle de una banda sonora de excepción, con grupos como Garbage, nos resulta un simulador de rallies con mayúsculas que tiene todo lo que se le puede pedir y mucho más, y que entusiasmará tanto a los aficionados más radicales como a los que sólo buscan un título de carreras divertido y que enganche. Y es que, tras jugar largo y tendido a WRC, sólo nos queda por decir una cosa: ¡a la de tres, todos a la tienda!




En *WRC* podrás disfrutar realizando enormes derrapadas que se controlan a las mil maravillas.




Podrás optar entre 5 tipos de vistas distintas para conducir.


Sin otros coches que te molesten, tu única lucha será contra el crono.


Según corras en asfalto, nieve o gravilla, tendrás que calzar distintas gomas para lograr agarre.



Harry Potter y la piedra filosofal

Un fenómeno, también en PSOne

EA Games traslada todo el espíritu del primero de los libros de Harry Potter a un juego brillantemente realizado y con un desarrollo de lo más variado.

Escapar del enorme garrote de este ogro mientras superamos los obstáculos del escenario, será uno de los cometidos más frenéticos de Harry.

Hola Harry, ¿ya has conocido a Hermione? Es una marisabidilla y el ojito derecho de los profes.

Harry se encontrará e interactuará con todos los personajes del libro: Hermione, Hagrid, Nick el Decapitado... Muchos de ellos son los que le platean las misiones.



Los enfrentamientos con enemigos no son muy abundantes, pero los que hay tienen su miga, sobre todo esta gárgola o las armaduras del final.

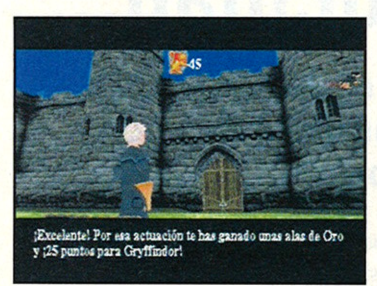
Después de pulverizar los récords de ventas en las librerías de todo el mundo y con una película de estreno inminente en nuestro país, por fin llega a nuestra PSOne Harry Potter, uno de los fenómenos sociales más relevantes de los últimos tiempos. Y su tarjeta de presentación no podía ser mejor: un despligue técnico pocas veces visto en la gris de Sony, al servicio de un variado desarrollo con el inconfundible sello de Harry Potter. Todo un lujo en el que se nota el mimo que ha puesto EA Games en respetar el universo del personaje para que el juego resulte del agrado de todos los seguidores de los libros.

Como hace suponer el título del juego, nos hallamos ante el primer año de Harry en el colegio para magos de Hogwarts. El juego se articula en pequeñas y abundantes misiones, que se intercalan en la trama principal que nos llevará al enfrentamiento contra el mismísimo Lord Voldemort. Así, tras la carta de admisión y el recibimiento de Dumbledore, preparáos para recorrer todas las estancias del colegio, resolviendo la enorme cantidad de tareas que os vayan proponiendo y que tendrán una naturaleza muy diversa: búsquedas, minijuegos (de habilidad y de inteligencia), plataformas, acción, persecuciones en escoba... Todo ello conforma un conjunto de lo más variado y divertido. Eso sí, en ningún caso estas tareas serán demasiado complicadas, lo que nos lleva a afirmar que *Harry Potter y la Piedra Filosofal* es un título orientado hacia el público más joven.

SI EL VARIADO DESARROLLO ES uno de sus puntos fuertes, el apartado gráfico no se queda atrás. Nos moveremos por sólidos escenarios 3D, con un nivel de detalle realmente excelente y en los que tendrán cabida unos efectos de luz realmente espectaculares, teniendo en cuenta que hablamos de los 32 bits. En ellos queda patente el afán de EA Games por reproducir con fidelidad lo que todos nos imaginamos al leer los libros... y lo que veremos en los cines a partir del 30 de noviembre. Y es que ningún fan va a sentirse defraudado al recorrer los pasillos del







Como en los libros, según actuemos bien iremos ganando puntos para la casa de Gryffindor.

Hasta el día en que el destino le hizo llegar una carta invitándolo a asistir al Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería.

En *Harry Potter y la Piedra Filosofal* se dan cita todos y cada uno de los detalles que aparecen en el primer libro, incluyendo el momento en el que el niño recibe la carta de admisión. Y en castellano.

Harry Potter y la Piedra Filosofal es todo un ejemplo a seguir de cómo se debe adaptar un libro o una peli a un juego.

colegio, donde por supuesto nos encontraremos con todos los personajes del libro (amigos y enemigos), los cuales lucen un diseño y unas animaciones muy trabajadas. Además se ha corregido la gestión de las cámaras, mucho más suave que en la beta que probamos hace un mes, y no nos dejarán vendidos en ningún momento. No obstante, podremos moverlas manualmente, así como recorrer todos los rincones del escenario con la vista subjetiva, lo que nos será de gran ayuda.

PARA TERMINAR de haceros la boca agua, os diremos que el título llegará muy bien localizado, destacando, como no podía ser de otra forma, el doblaje, que corre a cargo de los mismos profesionales que lo realizan en la película. Es la guinda a un pastel que ningún seguidor de Harry Potter puede dejar escapar. Tiene algunos defectillos, como el duro control de la escoba, y se puede echar de menos un mapa o algo más de dificultad en el desarrollo, pero lo cierto es que nos hallamos ante un juego que supera con creces la dura prueba de estar basado en un libro tan exitoso. Imprescindible para la legión de fans del personaje.



Uno de los hechizos que más utilizaremos para resolver los pequeños puzzles que se nos plantean es el de Levitar.

Para facilitar las cosas, los saltos son automáticos y basta con señalar la dirección en la que queremos saltar.



Gracias a la vista subjetiva, podemos contemplar todos los rincones del escenario y apuntar de forma más cómoda.

Habilidades con la varita

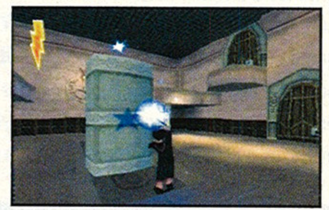
El método para aprender hechizos es tan divertido como fiel a los libros. Tendrás que asistir a las clases de los "profes", los mismos de las novelas, y superar un sencillo minijuego de habilidad para memorizarlo.



Para aprender el hechizo debemos acertar con la sucesión de botones correcta.



Para ejecutar algunos hechizos habrá que realizar otra combinación de botones.



También hay hechizos que podemos lanzar con sólo pulsar el botón adecuado.

Estrellas del "quidditch"

Uno de los aspectos más trabajados del juego son los partidos de "quidditch", el deporte para magos en el que Harry es una estrella. Los partidos se disputarán contra las otras tres casas y son uno de los momentos más emocionantes del juego. Además de rápidos, contarán con una ambientación excepcional, y tienen hasta comentarista de lo más gracioso.



Antes de los partidos, podremos entrenar todas nuestras habilidades a los mandos de la escoba.



Perseguir la "snitch" dorada mientras evitamos las otras bolas no será nada fácil.



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
Electronics Arts • Aventura

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Precio: **7.990 ptas. (48.02 €)** Edad: **+3**

Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 8 Sonido 8 Diversión 9

- Es "clavado" a la novela y a la peli.
- El acabado gráfico y sonoro.

- Su escasa dificultad puede echar atrás a los más hábiles.

8

Harry Potter y la Piedra Filosofal es tan fiel y divertido como el libro en el que se basa. Su acabado y su gran variedad le convierten en imprescindible para los fans.

Burnout

No todo está dicho en la velocidad...

Con *Gran Turismo 3,* PS2 ha llenado el hueco reservado al simulador de velocidad más realista, pero ¿qué pasa con el mejor arcade? Pues *Burnout* es la respuesta que pedían a gritos los que prefieren la diversión inmediata a la larga lista de opciones de un simulador.

A grandes rasgos, *Burnout* recoge el espíritu de las clásicas Coin Ops de los 80 y principios de los 90, como *Out Run*, en las que uno echaba una moneda y disputaba una frenética carrera de cinco minutos por entornos urbanos e interminables autopistas. No había más reto que llegar a la meta en primer puesto y alcanzar el checkpoint en los límites de tiempo, mientras evitábamos perder preciosos segundos chocando con los demás vehículos. Pues bien, *Burnout* encaja a las mil maravillas con este enfoque clásico, aunque lógicamente cuenta con una realización técnica y opciones de juego acordes con estos tiempos.

FRENTE A OTROS ARCADES, *Burnout* destaca por ofrecer al usuario unas vertiginosas carreras por carreteras que "conocemos" de sobra por películas y series de televisión, como una típica autopista americana o el casco urbano de una ciudad europea, que además están recreadas fenomenalmente. En estos dos casos, o en cualquiera de los 12 circuitos restantes, el trazado a recorrer suele ser bastante largo, entre 3 y 6 minutos de carrera por vuelta, y hay aproximadamente 300 vehículos en constante movimiento, cada uno de ellos dotado con inteligencia artificial propia para reaccionar ante nuestras acciones, como cambiar de carril bruscamente o circular en dirección contraria. Si a esto le sumamos que en cada carrera nos enfrentamos a otros tres coches, os podéis hacer una idea de lo competitivas y frenéticas que llegan a ser las carreras... Además, para reforzar esta sensación, sus creadores, Criterion, han conseguido ofrecer una sensación de velocidad realmente alta que, sumada a su sencillo sistema de control, tan simple como acelerar, frenar y girar el volante, consigue que la diversión sea inmediata, y que cualquier persona, por poco contacto que haya tenido con videojuegos, disfrute desde el primer minuto.

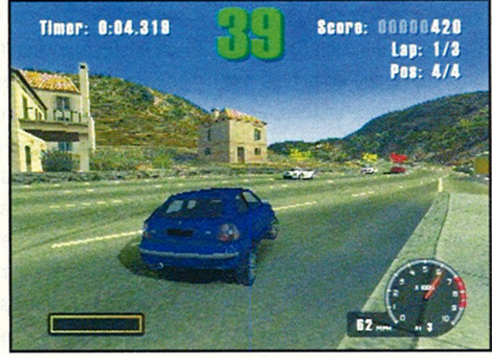
PESE A SU CLARA CONCEPCIÓN ARCADE, *Burnout* también ofrece una



La IA con la que han sido dotados los coches que deambulan por la carretera les permite comportarse de manera real.



Los circuitos vienen a representar lugares tan dispares como el centro de una gran ciudad o una enorme autopista americana.



El manejo de los coches no presenta ninguna complejidad, y deja gran espacio para la habilidad y precisión del jugador.



Frente a *GT3 A-Spec*, *Burnout* no alcanza un elevado nivel de calidad en ciertos efectos, gráficos como el polvo o la recreación de la luz solar.



Como en *GT3 A-Spec*, uno de los circuitos nocturnos presenta humedad sobre la pista... aunque el efecto no alcanza el mismo nivel de calidad.

buena ristra de modos de juego y extras ocultos, que garantizan una duración bastante más larga de lo habitual en los arcades. Así, aparte de los habituales modos para uno y dos jugadores, se incluye un extenso y complicado modo Campeonato, desde el que descubriremos todos los coches y circuitos ocultos y los modos de juego extra, entre los que se cuenta el divertido Survival, que nos reta a dar una vuelta a un circuitc sin chocar con ningún otro coche.

Por todo esto, *Burnout* es hoy por hoy la mejor alternativa a los simuladores de corte serio y riguroso, ya que posee una larga vida, un apartado gráfico notable, un sistema de juego que huye de las complicaciones y detalles gráficos de gran calidad, como por ejemplo, la recreación de los accidentes. Es, en definitiva, un título a tener muy en cuenta.

¿Qué quieres juego? Pues toma...

Normalmente, los arcades suelen ofrecer una vida de juego bastante reducida, ya que apenas presentan circuitos, extras y escasos modos de juego. El caso de *Burnout* es completamente distinto, ya que hay unos cuantos modos de juego ocultos, como un curioso Survival o duelos uno contra uno, y un par de vehículos bastante "especiales"...



Para llegar a conducir un camión y un autobús tendréis que sudar verdadera tinta china...



Estos son todos los modos de juego ocultos, a los que accederéis superando el modo Campeonato.

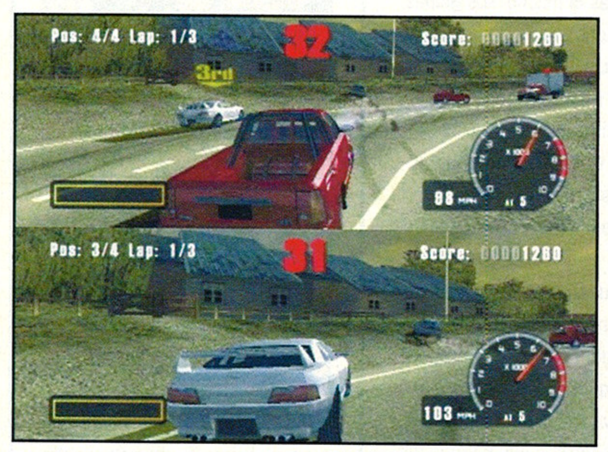
Por su espectacularidad y sencillo control, Burnout es tu mejor opción si buscas velocidad con diversión inmediata.



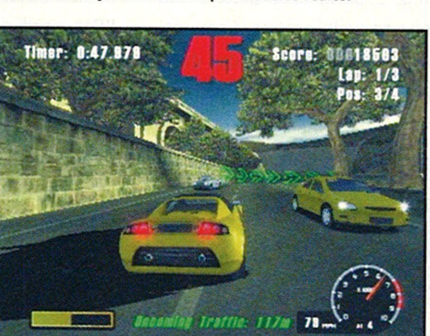
Los 8 vehículos disponibles son totalmente imaginarios, pero están muy influenciados por modelos reales.



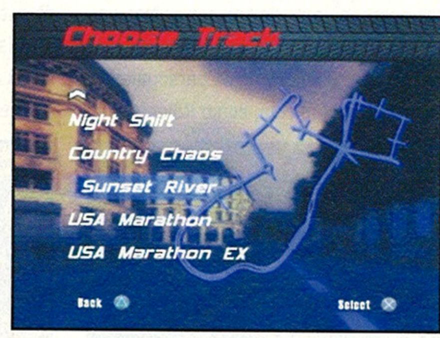
Al finalizar la carrera nos espera una repetición, al más puro estilo *Gran Turismo*, con tomas muy espectaculares.



El modo para dos jugadores es otra de las grandes bazas de *Burncut*, ya que sus carreras invitan al "pique" y a la diversión con los amigos.



Conducir por dirección contraria es una práctica habitual, por no decir necesaria, para completar la barra de turbo.



Los 14 trazados son bastante largos, aunque algunos de ellos guardan ciertas similitudes y comparten tramos.

¡Esto son accidentes!

Las colisiones son una de las piedras angulares del juego, y sin duda, uno de los aspectos más espectaculares. Podemos guardar los mejores accidentes en la tarjeta para compararlos con los de algunos amigos, o acceder a una repetición en la que podemos controlar libremente la cámara.



Al terminar la repetición de los accidentes, el coche vuelve a aparecer en perfecto estado.



Al final de la carrera podemos ver todos los choques que hemos tenido, y salvar los mejores en la tarjeta.



BURNOUT
Acclaim • Velocidad

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**

Precio: **9.990 ptas. (66.04 €)** Edad: **N.D.**

Mem. Card (120 Kb) · Dual Shock 2 · Volante

Gráficos **8** Sonido **8** Diversión **8**

+ • Lo frenéticas que son las carreras. • La velocidad, los gráficos...

− • Pocos coches y circuitos. • Demasiado sencillo de mecánica.

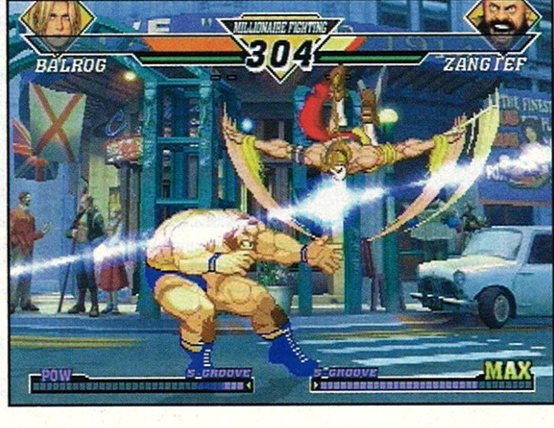
8

Si buscas diversión inmediata y explosiva, *Burnout* es tu mejor opción, aunque no esperes encontrar las posibilidades y la complejidad de un *Gran Turismo 3*.

Capcom Vs SNK 2

Los reyes de la lucha bidimensional, por fin, cara a cara

¿Quién ha dicho que la lucha 2D está más muerta que viva? Capcom y SNK desde luego que no, ya que se han aliado para desarrollar conjuntamente el beat´em up 2D definitivo para PS2.



Capcom y SNK son dos de las compañías que más fuerte han apostado por la lucha 2D desde sus comienzos, creando sagas tan importantes y prestigiosas como *Street Fighter*, *Darkstalkers*, *Rival Schools*, *King Of Fighters*, *Last Blade* o *Samurai Shodown*. Afortunadamente, la moda de los Crossovers, o juegos en los que aparecen personajes de varios juegos, ha hecho realidad uno de los sueños de los amantes de la lucha 2D: enfrentar a los personajes de ambas compañías en un duelo sin precedentes. De este modo, Ryu, Blanka y otros personajes del universo Capcom, como Rolento, de *Final Fight*, miden sus fuerzas con otros no menos conocidos personajes, sobre todo para los asiduos a los salones recreativos, como Kyo, Iori o Geese Howard. En total hay más de 40 personajes disponibles, combates individuales o por equipos, 6 estilos de lucha que reflejan la evolución de la lucha 2D en los últimos 10 años (barras de especiales, combos, distintos tipos de salto...) y todos los golpes y movimientos especiales característicos de este tipo de beat´em ups. Como os podéis imaginar, las posibilidades de todos estos elementos son francamente excelentes, y la jugabilidad, tan sencilla y adictiva como la de cualquier *Street Fighter* que hayáis probado.

Profundizando un poco más en las novedades que presenta *Capcom Vs SNK 2*, los combates por equipos contra la CPU presentan un sistema de "ratios", mediante el cual los luchadores tienen un peso específico distinto dentro del equipo, o lo que es lo mismo, sus golpes infligen más o menos daño dependiendo de su "importancia". Esto, sumado a los estilos de lucha, más conocidos como "Grooves", permiten configurar las posibilidades de cualquier personaje a nuestro antojo, siempre teniendo en cuenta las funciones disponibles dentro de cada estilo.

Entrando en cuestiones técnicas y visuales, *Capcom Vs SNK 2* es una conversión "Pixel Perfect", es decir, es idéntica a la máquina recreativa, y por lo tanto, conserva todos los cuadros de animación de los personajes y todos los detalles de los escenarios, que como viene siendo habitual, también presentan motivos ornamentales 3D. La velocidad de juego también permanece intacta, algo que suele ser coto privado de las versiones NTSC.

Por todo esto, *Capcom Vs SNK 2* es sin duda el mejor beat´em up 2D que se puede encontrar actualmente en PS2. Lo único que se le puede reprochar es la ausencia de un modo de juego extra, como el famoso World Tour de *Street Fighter Alpha 3*, con el que ya sería la "repera"...



Dependiendo del Groove, la barra de especiales varía y los movimientos cambian radicalmente.



A modo de guiño, en los escenarios podemos ver viejas glorias de la lucha de ambas compañías.



Este título reúne a mitos de los juegos de lucha, pertenecientes a sagas como *Fatal Fury*...



...*Rival Schools*, *Darkstalkers*, *Street Fighter*, *Last Blade*, *Samurai Showdown*, *King Of Fighters*...

Completo como pocos

Capcom Vs SNK 2 puede presumir de ser el juego de lucha 2D más completo del mercado, con un total de 48 personajes y 6 estilos de lucha diferentes...ahí es ná.



La flor y nata de la lucha 2D se da cita en este espectacular juego de lucha.



Los 6 grooves recogen las mejoras vistas en los distintos sistemas de lucha.



CAPCOM VS SNK 2
Capcom • Beat´em up

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-2**

Precio: **10.390 ptas. (62.45 €)** — Edad: **+13**

Memory Card 2 (83 Kb) — Dual Shock 2

Gráficos 8 — Sonido 7 — Diversión 9

- El gigantesco plantel de luchadores, los 6 "Grooves", los gráficos...
- Pocos escenarios y se echa en falta un modo de juego original.

8

Capcom Vs SNK 2 es a PS2 lo que *Street Fighter Alpha 3* a PSOne: el mejor y más completo Beat´em up 2D que os podéis echar a la cara ahora mismo.

Pro Evolution Soccer

Vuelve la simulación más realista

No os dejéis engañar por el cambio de nombre, aunque falte el *ISS* delante, *Pro Evolution* es la culminación de la rama más realista de la afamada saga futbolera de Konami.



Gracias a las repeticiones, no nos perderemos ni un sólo detalle, cómo esta "estatua" del portero rival.



En el modo entrenamiento podremos ensayar una y otra vez las jugadas, en especial las más complicadas de realizar.



La ambientación está muy bien conseguida, gracias a las secuencias que se intercalan en el partido.



Marcar de falta directa requerirá más precisión que nunca. Superar la barrera con garantías de gol no es nada fácil.



La característica "carrerita" de Roberto Carlos al lanzar una falta es uno de los detalles del juego.

Ante el espectacular salto de calidad que la serie *Esto es Fútbol* ha dado en su paso a los 128 bits y los necesarios cambios en el sistema de juego de la nueva edición de *FIFA*, Konami ha apcstado por mantener sus señas de identidad y seguir trabajando en aquello que siempre ha marcado las diferencias con respecto a los títulos de la competencia. Así pues, que nadie espere que este cambio de nombre traiga grandes revoluciones. *Pro Evolution Soccer* es, básicamente, llevar el impagable y realista sistema del último *ISS* para PSOne a PS2, con todo lo que eso conlleva.

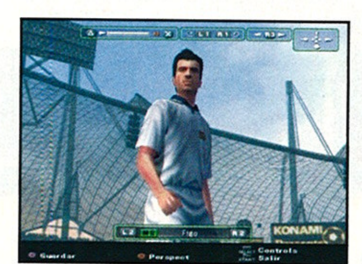
Efectivamente, en *PES* vamos a encontrar el mismo afán por la simulación y el dinamismo en las jugadas que ha hecho famosa a la serie, pero elevadas a la máxima potencia. Konami explota todas las posibilidades analógicas del Dual Shock 2 para ofrecernos el control más ajustado y realista que hemos podido ver hasta la fecha en un juego de fútbol.

POR SI ESTO FUERA POCO, los botones responden a nuestras órdenes a una velocidad de vértigo, con lo que podremos elaborar jugadas, además de precisas, rápidas, algo muy necesario dada la superior Inteligencia Artificial de los rivales, que presionarán como nunca haciendo de cada jugada un alarde imaginativo que nada tendrá que ver con el anterior intento de superar a la defensa rival. Un control, en definitiva, tan ajustado y exigente que hará las delicias de todos los "futboleros" que busquen un simulador que se acerque lo más posible a todo lo que supone un partido de fútbol.

El entorno gráfico, por su parte, no desmerecerá en absoluto el brillante apartado jugable. Las animaciones son más dinámicas que nunca, tanto en el partido en sí (mención especial para las cargas "hombro contra

Parecidos más que razonables

Aunque no son tan impresionantes como en *Esto Es Fútbol 2002*, hay que reconocer el trabajo de la gente de Konami a la hora de recrear los atributos físicos de los jugadores más representativos. Si a ello le unimos la calidad de las texturas que representan de forma fiel las camisetas de los jugadores con sus pliegues, el resultado es un conjunto de lo más atractivo.



Podemos elegir a cualquier jugador en cualquier momento y hacerle un zoom.



En las secuencias previas al partido podemos observar el trabajo de los chicos de Konami.



No sólo se parecen las caras si no que las emociones también están bien recreadas.



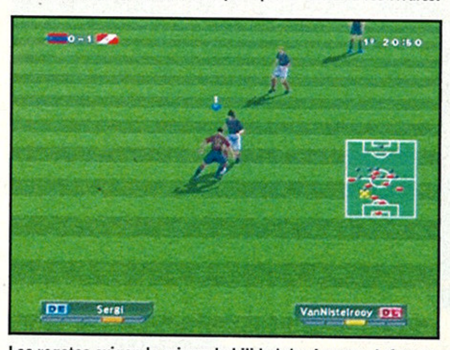
En los balones a la corona del área el portero "canta" bastante. Una lástima.



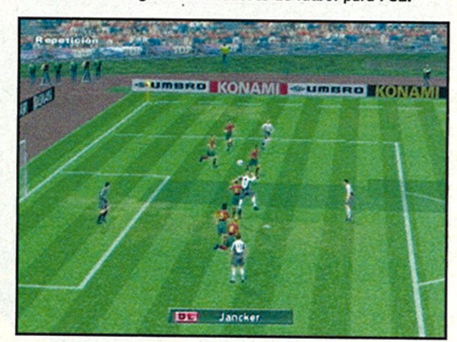
Con esta vista podemos jugar de forma más cómoda, al tener mayor ángulo de visión para poder evitar a los rivales.



Pro Evolution Soccer posee el ritmo de juego más dinámico de todo el catálogo de simuladores de fútbol para PS2.



Los regates exigen la misma habilidad de siempre. Así pues, no bastará con pulsar simplemente el botón adecuado.



Cabecear en presencia de una tupida defensa no será fácil. Hay que saber colocarse y buscar bien los espacios.

Por su vivo ritmo de juego y su gusto por el realismo, PES sigue siendo el simulador por excelencia, ahora en PS2.

hombro") como en las secuencias que hay antes y durante el partido, donde no faltará ni un sólo detalle. La calidad de dichas secuencias, junto a otros detalles como la repetición de las mejores jugadas al término de cada parte, contribuyen a crear una ambientación bastante mejorada con respecto a otras ediciones. No faltará tampoco un correcta recreación física de los jugadores, aunque en este sentido no se ha llegado al preciosismo de *Esto es Fútbol 2002*.

LAMENTABLEMENTE, UNA VEZ MÁS todo este buen hacer se ve mermado por el reducido número de equipos y competiciones con el que contamos. Viendo lo que ofrece la competencia, 32 clubes, 53 selecciones y 8 competiciones se nos antoja escaso, aunque, eso sí, suficiente. Además, la labor de los comentaristas es nefasta, con unos comentarios que no tienen ninguna lógica y que están mal sincronizados con la acción.

Así pues, podríamos decir que Konami ha adaptado su serie a los nuevos tiempos, con todo lo bueno y con todo lo malo. Afortunadamente, creemos que pesa mucho más lo bueno que lo malo, ya que si bien en cuanto a opciones y apartado sonoro está por debajo de sus competidores, lo cierto es que una vez que suena el pitido inicial y nos ponemos a jugar el partido, *Pro Evolution Soccer* no tiene rival. Su sistema de juego es tan realista y acertado que hace pequeñas todas sus carencias y limitaciones. Así que si lo que buscáis es simulación, y no os importa demasiado el tema de las licencias o que esté disponible tal o cual equipo, *Pro Evolution Soccer* es, sin lugar a dudas, vuestro juego.

Los mejores del planeta

Uno de los aspectos que echábamos de menos en el anterior *ISS* para PS2 era la posibilidad de seleccionar clubes (además de las diferencias más que obvias entre los dos títulos). En este *PES*, quizá porque tiene mucho más que ver con *ISS Pro Evolution 2*, sí están presentes los 32 mejores clubes del planeta.



Contaremos con la presencia de 32 clubes, 8 más que en el *ISS Pro Evolution 2* de PSOne.



Además las plantillas estarán actualizadas y con los nombres reales si la licencia lo permite.



PRO EVOLUTION SOCCER
Konami • Deportivo

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-8**
Precio: **10.490 ptas. (63,05 €)** — Edad: **+3 años**
Mem. Card (183 Kb) — Dual Shock 2 — MultiTap

Gráficos **9** — Sonido **6** — Diversión **10**

+ • Su impagable sistema de juego. • Los gráficos y la ambientación.
− • Pocos equipos y competiciones. • Los comentaristas son nefastos.

9

Konami ha llevado su serie *ISS* a PS2 con todo lo bueno y todo lo malo: insuperable sistema de juego y pocas opciones en general. La decisión es vuestra.

Lotus Challenge

Algo más que competir



Junto a los modelos más potentes de Lotus también es posible encontrar joyas de las historia de la escudería.



Según la competición en la que corras, podrás optar entre diferentes modelos de la escudería británica.

A tu disposición tendrás varias ayudas de conducción que te facilitarán el manejo de los coches más potentes de Lotus.

Aunque tras el lanzamiento de *Gran Turismo 3* todos los títulos de conducción quedaron eclipsados, este mes Virgin saca a la venta una buena alternativa al bombazo de Sony.

Después del vendaval *Gran Turismo*, las cosas vuelven a la calma en el competitivo género de la velocidad y nuevos títulos comienzan a aparecer según se acercan las Navidades. De entre todos ellos, destaca por méritos propios este *Lotus Challenge*, que apuesta por el lado más clásico de los juegos de conducción. Gracias a él, tendremos la oportunidad de darnos un paseo por la historia de esta prestigiosa marca británica y conocer todas y cada una de las máquinas que ha fabricado desde 1957.

LO PRIMERO QUE HAY QUE DEJAR claro es que *Lotus Challenge* es uno de esos juegos a los que hay que dar una oportunidad para poder llegar descubrir lo que realmente esconden: una jugabilidad y capacidad de diversión a prueba de bombas. No basta con escoger el coche más espectacular y darse un par de vueltas por un circuito cualquiera. Hay que dedicarle tiempo y profundizar en sus numerosos modos de juego, ya sea participando en alguno de los abundantes campeonatos o bien en los retos y eventos especiales, para quedar enganchados sin remedio. Y es que si de algo va bien servido el juego es de competiciones, ya que en función del coche elegido dispondremos de una serie determinada de carreras. Además, todas las pruebas resultan sumamente divertidas



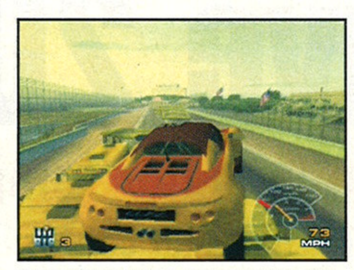
Junto a los circuitos de competición hay varios tramos de carretera donde demostrar tu pericia como conductor.

¡Qué divertido es conducir!

Además de las convencionales carreras contra otros coches, tendrás la opción de participar en divertidos minijuegos, como partidas de bolos y "pachangas" de fútbol... pero sin bajarte de tu bólido. Unos divertidos retos de pilotaje que completan una larguísima oferta de modos de juego y competiciones que no dejan lugar al aburrimiento.



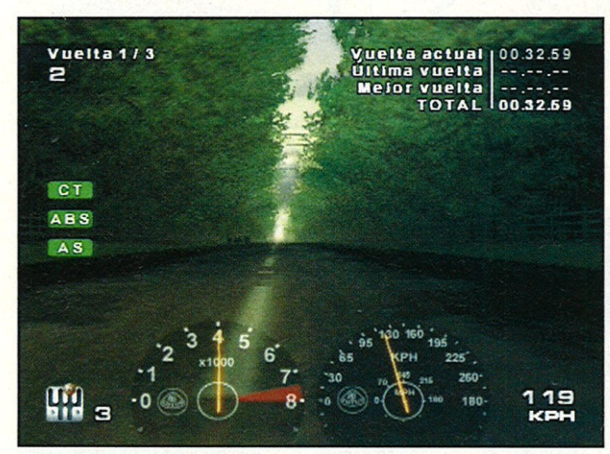
Al volante de Lotus Exige disputarás una ronda de penalties.



Si lo que realmente te gusta es volar, realiza saltos increíbles con el Lotus Elise.



Nada mejor que una partidita de bolos para descargar la tensión de la competición.



A veces disfrutaremos de espectaculares efectos de luz.

Lotus Challenge oferta 38 modelos distintos de coches, dotados todos ellos de un sistema de control envidiable.

gracias a la elevada Inteligencia Artificial de los coches rivales, que imprimirá aún más emoción a las ya de por sí reñidas competiciones.

PERO LO QUE HACE DE ESTAS CARRERAS una experiencia tan absorbente es el cuidado que se ha puesto en el control de los coches. Las maniobras se realizan con total suavidad y el comportamiento de las máquinas es sublime, aunque es posible que te haga falta algo de entrenamiento para dominarlas plenamente. Si es así, basta con montar en el espectacular Elise y seguir las instrucciones (en perfecto castellano) de tu instructor particular para aprender técnicas de conducción.

Gracias a este soberbio sistema de control, podremos disfrutar al máximo de unos circuitos con un diseño muy acertado, pensados para que



Con los modelos más potentes sobrepasarás los 300 Km./H.



Además de los turismos, podrás pilotar un F1 de Lotus.



A tu disposición tendrás 4 puntos de vista distintos para pilotar como más te guste.



Además de correr contra otros coches, también podrás realizar peligrosas escenas de especialista de cine.

la conducción no se vuelva nunca monótona, y que discurren por los más diversos parajes. Por desgracia, a pesar del cuidado trazado de todas las pistas, ornamentalmente pecan de estar algo vacías, sobretodo después de lo que hemos visto en otros títulos del género. Por contra, los 38 coches disponibles muestran, además de un tamaño más que considerable, un acabado impecable, con todo lujo de detalles, incluidos los tan de moda reflejos en la carrocería.

Todo este compendio de virtudes dan como resultado un juego que encantará a todos los aficionados a la velocidad. Su jugabilidad, variedad de modos de juego y marcada personalidad lo convierten en un serio candidato al segundo puesto del cajón del género. Probadlo y os gustará, aunque recordad que no entra por los ojos y que en las primeras carreras no llega a demostrar todo lo que tiene dentro.

Cuidado con los golpes...

Hacía tiempo que no veíamos un juego en el que los coches sufrieran daños reales en la carrocería. Afortunadamente, *Lotus Challenge* ofrece la posibilidad de que nuestro coche refleje los efectos de las continuas colisiones, abollándose y perdiendo partes de la carrocería de modo progresivo. Un detalle de realismo.



Si no conduces con prudencia conseguirás que tu coche pierda alguna de sus ruedas.



No pilotes a lo loco si no quieres ver como tu coche acaba hecho chatarra.



NBA Live 2002

Vuelve la NBA en la mejor temporada de la historia

Si esta temporada quieres disfrutar con Gasol tienes dos opciones: esperar a que emitan un partido de los Grizzlies por la tele o convertirte en él con *NBA Live 2002*.

Si te gusta el basket y tienes una PSOne, apúntate *NBA Live* como una de las prioridades del momento. Como era de esperar, EA Sports ha realizado un trabajo digno de elogio, donde destaca la labor realizada en torno a la jugabilidad y la diversión.

Por supuesto, el juego nos ofrece la NBA al completo, con equipos actualizados hasta el último momento, como demuestra la aparición de Michael Jordan o Pau Gasol. Además, cada jugador se comporta como en la realidad, mostrando sus movimientos y actitudes más característicos. El resultado se hace irresistible para los amantes del basket, que además pueden editar jugadores, rehacer los equipos o adaptar un draft a su medida.

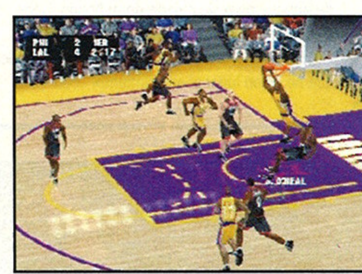
Todos estos atractivos se ven reforzados por un control ajustado y preciso que nos permite jugar desde el primer momento, aunque también nos da opción a realizar jugadas cada vez más complejas y espectaculares a medida que aprendemos a dominar los botones. Amagar una entrada, fintar el tiro y decidirnos por un reverso culminado con una bandeja a aro pasado no está al alcance de todos en las primeras partidas, pero con un poco de práctica nos encontramos intentando el más difícil todavía. Y como en el baloncesto no todo es machacar el aro, EA Sports pone a nuestra disposición una lista de jugadas y opciones tácticas que podremos modificar sin parar el juego y que aumentan el control sobre el desarrollo de los partidos.

Junto a esto encontramos una apreciable mejora gráfica a la que hay que sumar el aumento de calidad de los comentarios, este año a cargo de Sixto Miguel Serrano, comentarista de baloncesto de Canal +, que pone la guinda a cada lance del juego. La IA de los jugadores está algo más trabaja que en entregas anteriores, aunque en ocasiones el juego se embarulla en la zona y perdemos la noción de la pelota.

En definitiva, un simulador soberbio, divertido y que combina magistralmente el espectáculo con el realismo.



Todos los jugadores de la NBA están presentes en el juego, aunque sean novatos como Gasol.



La colección de mates y jugadas espectaculares parece no tener fin.



NBA Live 2002 nos mostrará las repeticiones automáticas de las mejores jugadas, así como algunas animaciones en faltas o tiros libres. Lástima que los tiempos de carga ralenticen el juego.



Con un botón podemos realizar un pase al jugador que nos parezca mejor colocado.



Por supuesto, el uno contra uno sigue presente, aunque lo mejor es jugar contra un amigo.





El concurso de triples resulta más divertido contra un amigo.



Los Desafíos son una aliciente extra, con muchísimos retos y nuevas opciones.

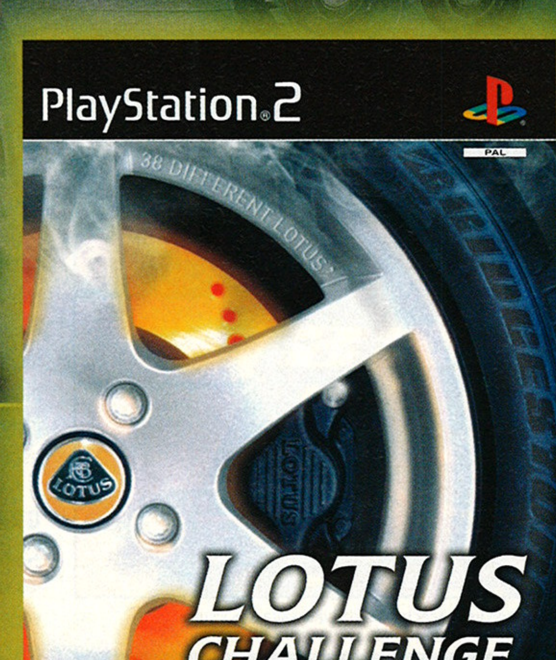




LOTUS CHALLENGE™











MUCHO MÁS QUE CONDUCIR



NBA Live 2002

Basket al más alto nivel

Enfúndate el chándal y las zapatillas, porque empieza en PS2 la temporada de la mejor liga del mundo del basket y este año es irresistible.



En NBA Live 2002 se unen las virtudes de todo buen simulador con una espectacularidad que salta a la vista.



El uno contra uno callejero se mantiene en esta versión. Podemos jugar con cualquier estrella de la NBA.


Antes, durante y después de los partidos disfrutaremos de numerosas animaciones que realzan los lances del juego.

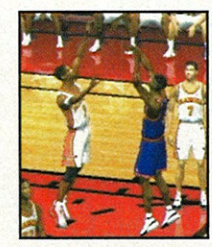
Tras el fiasco que nos llevamos el año pasado con el primer *NBA Live* para PS2, nos llega ahora la edición de la nueva temporada que roza con la punta de los dedos la perfección en esto del basket. Y es que EA Sports ha realizado un cambio drástico en todos los aspectos del juego, desde la jugabilidad a la plasmación gráfica, pasando incluso por el comentarista, este año, Sixto Miguel Serrano.

GRACIAS AL TRABAJO LLEVADO A CABO por EA, los principales problemas de la versión 2001 han desaparecido casi por completo. Así, los jugadores ahora responden con rapidez a nuestras órdenes y además lo hacen con una fluidez y eficacia que casi parece de arcade. De hecho, una de las principales virtudes de *NBA Live 2002* es que aúna el espectáculo y la facilidad de control propia de los arcades, con un nivel de simulación adecuadamente riguroso que nos permitirá ir ampliando nuestras habilidades a medida que jugamos. Así, tras unas cuantas partidas dominaremos desde los reversos a los Alley-Hoops, pudiendo llegar a realizar jugadas de auténticos maestros del basket. En lo único que aún podemos poner un "pero" es en la Inteligencia Artificial de los rivales, que en ocasiones están a por uvas y pueden llegar a dejarnos entrar a canasta sin siquiera mirarnos...

Visualmente, *NBA Live 2002* cumple con lo que esperamos de un juego de PS2. Jugadores enormes, muy bien animados, rápidos y capaces de realizar un elenco de acciones mucho más amplio que en la anterior entrega. Además, se han añadido animaciones faciales, (veremos como algunos jugadores abren la boca al

Así se juega...

Una de las grandes virtudes de este *NBA Live 2002* es que en un principio tiene un control que casi parece arcade, aunque nos permite aprender nuevas y más complejas formas de jugar. Tenemos botones para hacer fintas y dribblings automáticos, como pasarse el balón entre las piernas, pero si combinamos bien estos movimientos con otras acciones y con las flechas de dirección, podemos hacer auténticas virguerías, y siempre muy, muy espectaculares.


Tiro en suspensión: De cuánto pulsamos el botón de tiro y de cuándo lo soltamos depende el éxito.


Bandeja: En función de la posición, la carrera y el tiro, la jugada culminará de distinta forma.


Gancho: Con el botón que nos permite dar la espalda al defensa se inician distintas jugadas.


Reverso: Combinando botones podemos lograr que el jugador realice acciones más complejas.


Mate a dos manos: Existen más de 20 tipos de mates que dependen de muchas variables.



Podemos optar entre una gran variedad de cámaras y grados de zoom. Con algunas aseguraremos el espectáculo, aunque seguir el juego será más complicado.



Si alguna característica de algún jugador no nos convence, como el dorsal de Gasol, podemos editarlo. Y lo mismo con los equipos.

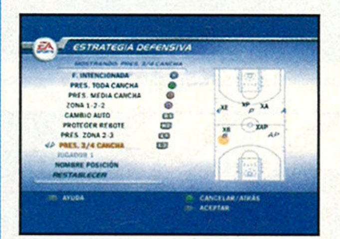


Algo más que machacar

Además de espectáculo, el basket es un deporte con un alto componente táctico y estratégico, que *NBA Live 2002* plasma estupendamente gracias a la inclusión de montones de variables: desde el desarrollo de una jugada completa a especificaciones tan concretas como cerrar el rebote. Eso sí, si no queremos complicarnos la vida, podemos dejar que todo, hasta las sustituciones, se hagan automáticamente.



Gracias a un botón, podemos elegir a qué jugador en concreto queremos pasar la pelota o cuál queremos que defienda.



Podemos asignar a cada botón del pad una estrategia determinada que podemos activar sin pedir tiempo muerto.



Además de todos los equipos de la NBA, también podremos jugar con combinados de los mejores jugadores de distintas décadas.



A lo largo del partido veremos como los jugadores del banquillo se mueve, comentan cosas o se echan las manos a la cabeza. Un detalle genial.

saltar), y numerosas secuencias donde podremos apreciar desde las protestas al árbitro a la desesperación del banquillo tras un fallo clamoroso. Puede que esto, igual que el estruendoso y genial sonido ambiental, no influyan directamente en la jugabilidad, pero te sumergen, y de qué manera, en el ambiente que debe presidir una partido de la mejor liga del mundo.

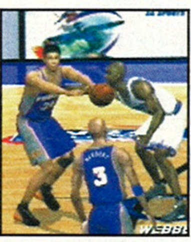
EN CUANTO A MODOS DE JUEGO no andamos sobrados y echamos en falta atractivas modalidades que sí están presentes en la edición PSOne, como los Desafíos o el concurso de triples, aunque os aseguramos que con la Liga y los Play-Offs, que además podemos configurar a nuestra medida, tenemos cancha para rato. Por supuesto, los niveles de dificultad también ayudan a mantener el interés, ya que según el elegido, se aprecia un notable cambio en la actitud de los jugadores rivales. Además, el sistema de tácticas y estrategias permite que podamos jugar simplemente preocupándonos de meter la bola, o esforzarnos un poco más para elaborar un estilo propio de juego.

El nuevo NBA Live corrige todos los defectos de la versión anterior, ofreciendo el mejor baloncesto que hoy día puede jugarse en PlayStation 2.

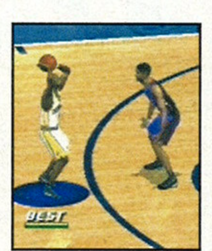
Por todo, EA Sports puede estar orgullosa de su nuevo *NBA Live*, y vosotros podéis estar seguros de que os vais a divertir con él: es rápido, jugable y muy espectacular. Sin duda, el simulador de basket que todos los usuarios de PS2 estábamos esperando.



Alley-Hoop: Gracias a un botón, podemos dar pases elevados para intentar el Alley-Hoop.



Pase de pecho: Igual que en los tiros, el estilo del pase variará según nuestra posición.



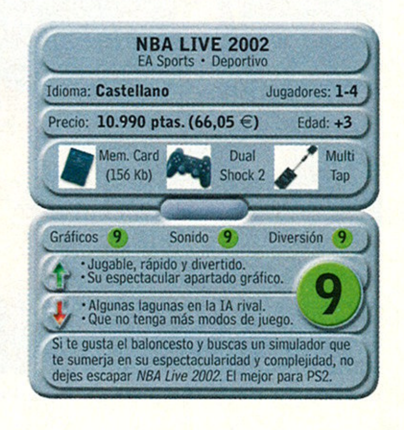
Finta de pase: Podemos amagar los disparos y los pases, lo que nos ayudará a engañar a la defensa.



Robo: Robar el balón no es fácil, pero dominando este movimiento tenemos mucho ganado.



Tapón: Veremos gorros de lo más espectacular, siempre que coordinemos el momento del salto.



NBA LIVE 2002
EA Sports • Deportivo

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-4**
Precio: **10.990 ptas. (66,05 €)** — Edad: **+3**
Mem. Card (156 Kb) — Dual Shock 2 — Multi Tap

Gráficos 9 — Sonido 9 — Diversión 9

+ • Jugable, rápido y divertido.
• Su espectacular apartado gráfico.

− • Algunas lagunas en la IA rival.
• Que no tenga más modos de juego.

9

Si te gusta el baloncesto y buscas un simulador que te sumerja en su espectacularidad y complejidad, no dejes escapar *NBA Live 2002*. El mejor para PS2.

007 Agente en Fuego Cruzado

Al servicio de su majestad PS2



Cualquier lugar es bueno para hacer uso de nuestro completo arsenal.



La IA rival es diabólica. Aquí, mientras uno dispara, el otro trata de rodearnos.

Bond se gana a pulso su "licencia para jugar" gracias a un título variado, muy divertido y con todos los ingredientes de las películas del agente 007.

Tras la "experiencia" adquirida en PSOne, EA Games parece haber dado con la fórmula perfecta para trasladar la esencia de las aventuras de James Bond a un videojuego. Así pues, *Agente en Fuego Cruzado* se presenta como un cóctel en el que se dan cita todos los ingredientes que conforman el universo Bond, desde los "gadgets" de Q hasta los cochazos, sin olvidarnos, por supuesto, del sector femenino. Y todo ello arropado por un más que aceptable apartado técnico.

LO PRIMERO QUE HAY QUE DESTACAR de *Agente en Fuego Cruzado* es la gran variedad de sus misiones. Fases de shoot´em up en perspectiva subjetiva, se alternan con otras de conducción entre las que encontramos dos tipos. En algunas tendremos que pilotar al tiempo que nos ocupamos de disparar; mientras que habrá otras en las que iremos de copilotos, disparando a una velocidad de vértigo. Aunque la proporción de estas fases es inferior a las de shoot´em up, lo cierto es que aportan gran variedad al conjunto.

Además de la mezcla de géneros, en las misiones vamos a encontrar gran variedad en los objetivos, desde infiltrarnos en una embajada para intentar fotografiar unos documentos, a detener un vehículo enemigo. Para llevarlas a buen puerto, contaremos con un fenomenal arsenal y con los "juguetitos" de Q, que en esta entrega tienen un papel más importante si cabe, ya que de ellos depende en buena medida el éxito de la misión. Y por si esto fuera poco, según cómo cumplamos los objetivos (con más o menos secretos, enemigos eliminados, tipo de "gadgets" utilizados...) recibiremos una puntuación, lo que supone un aliciente más para volver a recorrer las fases. Y todo ello arropado por una historia de fondo escrita para la ocasión con el inconfundible sello Bond.

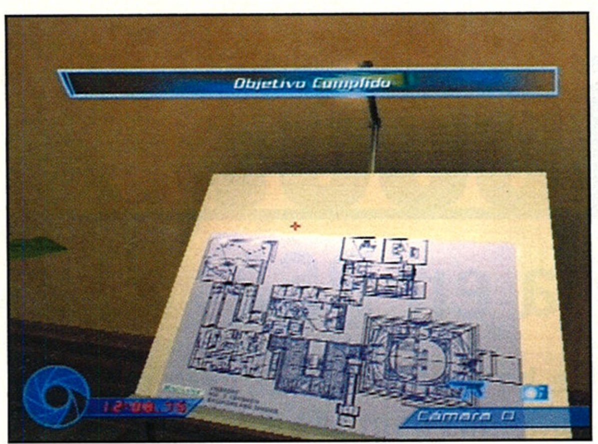
Si todos estos aspectos articulan un conjunto de lo más atractivo, no podemos decir menos de su apartado gráfico. En las fases de shoot´em up encontramos unos escenarios bien diseñados y con un buen nivel de detalle, mientras que en las de conducción destacará tanto el manejo del vehículo (100% arcade) como la acertada



Las fases en las que vamos de "copilotos" son un derroche de velocidad y acción pura y dura.



Entre los "gadgets" de nuestro vehículo destaca, como no, la siempre efectiva cortina de humo.



La variedad en los objetivos es enorme. Sirva como ejemplo la misión en la que hay que entrar en una embajada con sigilo para fotografiar unos documentos.



Este *007* tiene la esencia de las "pelis". Aquí Bond utiliza su mini-láser para rescatar a una bella señorita. Y con la cuenta atrás corriendo a toda pastilla...

sensación de velocidad, además de detalles como la física de los vehículos al explotar. Mención especial merecen las animaciones, tanto propias (al cargar el arma o ponerle el silenciador, por ejemplo) como las de los enemigos, que por cierto tienen una IA endiablada.

SI A TODO ESTO LE SUMAMOS una banda sonora marca de la casa, un logradísimo doblaje en castellano y la obligada opción Multijugador, nos queda un juego realmente completo. Cierto es que como shoot'em up se puede quedar corto si lo comparamos con los grandes del género, pero esto queda compensado por su variedad y por lo cercano que está a las "pelis", consiguiendo incluso su tan característico sentido del humor. Y es que, sin duda alguna, es el mejor Bond que ha pasado por una consola de Sony.

Genio y figura hasta la sepultura

Pocos títulos reúnen todos los componentes de las películas de Bond con la fidelidad de este *Agente en Fuego Cruzado*. Tanto en las fases de conducción como en las de shoot´em up, nos veremos siempre envueltos en situaciones marca de la casa, incluyendo el genuino sentido del humor de nuestro agente y su pasión por las féminas despampanantes.



Alucinantes modelos como este BMW Z8 estarán disponibles, con todos los arreglos de Q incluidos.


Las "chicas Bond" tendrán un buen protagonismo, y dan pie a divertidas situaciones en más de una misión.


Usar un gancho para llegar a la casa de al lado es sólo una muestra de lo que nuestro héroe puede hacer.

Alternando frenéticas fases de conducción con algunas de shoot´em up puro y duro, Agente en Fuego Cruzado es el título más completo de todos los protagonizados por James Bond.


Como veis, nuestro agente favorito no reparará en medios a la hora de destrozar cualquier cosa que se le interponga.


Detalles como el humo que sueltan las armas o las geniales animaciones de los malos elevan la calidad del conjunto.

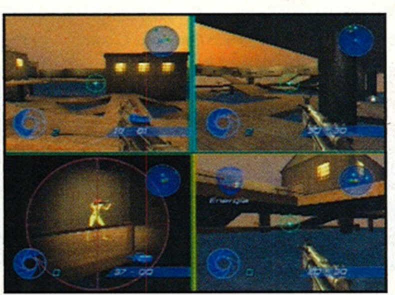

El punto de mira nos permitirá apuntar con una mayor precisión y comodidad. Lo utilizaréis siempre.


Otro de los fenomenales "juguetitos" de Q es el que nos permite dejar un coche literalmente "congelado".

El modo Multijugador

La guinda de este completo título corre a cargo de este modo, en el que podremos juntarnos con otros tres amigos y liarnos a recorrer un buen número de escenarios, disparando a diestro y siniestro. Aunque no se puede comparar con los shooter consagrados, es otro aliciente más para jugarlo.


Los diez personajes más relevantes del juego estarán a nuestra disposición para los combates.


El variado arsenal y la amplitud de los escenarios son las principales bazas del modo Multijugador.


007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO
EA Games • Shoot´em up/Acción

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-4**

Precio: **10.990 ptas. (66,05 €)** — Edad: **N.D.**

Mem.Card (88 Kb) — Dual Shock 2 — Multi Tap 2

Gráficos 8 — Sonido 8 — Diversión 9

- La variedad en el desarrollo.
- Muy fiel al universo Bond.

- Pocas misiones en coche.
- Como shoot'em up es simple.

8

Su divertida mezcla de géneros y su notable apartado técnico le convierten en el mejor Bond de la historia. Los fans quedarán encantados con él.

Crash Bandicoot

El Crash de siempre, ahora en PS2

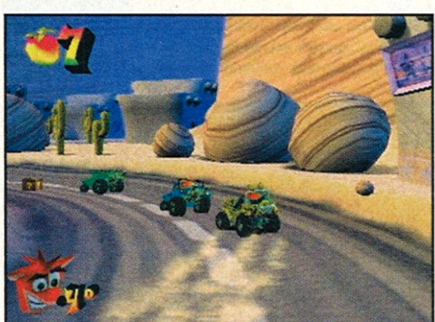

Los niveles más bonitos y detallados son los de Coco. Ella es la que más ha ganado con el salto a PS2.

Se ha hecho esperar, pero por fin podemos contarte que Crash Bandicoot ha renacido con 128 flamantes bits y con la intención de no decepcionar a sus fans.

Aunque Naughty Dog, los creadores de la saga, no han tomado parte en el estreno de Crash en PS2, Traveller's Tales, sus "padres adoptivos", no han querido salirse de la línea marcada por las anteriores entregas. Así, en *Wrath of Cortex* nos encontramos con la misma mecánica de siempre: cinco mundos temáticos con un montón de niveles, en los que deberemos ir recogiendo cristales. Como veis, la idea no es muy innovadora...

LA JUGABILIDAD CONTINÚA SIENDO la misma de siempre: cajas, plataformas tambaleantes, saltos, enemigos de todos los colores... La novedad es que ahora en algunos niveles podremos combinar el uso de uno o dos vehículos con las plataformas habituales. Así, podemos comenzar manejando un helicóptero y acabar corriendo hacia delante montado en un mecha, o andar tranquilamente por el bosque y a mitad de nivel terminar envueltos en una estampida subidos a un jeep. Estas combinaciones duplican su duración y diversión, aparte de que se han incluido muchos más vehículos que en anteriores entregas. Además, hablando de variedad, Coco, la hermana de Crash, tiene ahora mayor protagonismo, ya que participa en muchos más niveles y esta vez no sólo con vehículos. De hecho, ella ha ganado más habilidades que su hermano, ya que además de moverse casi


Tendrás que "rejugar" todos los niveles para conseguir las reliquias y gemas de colores si quieres ver los niveles secretos.


El jeep no se controla demasiado bien, se va continuamente hacia los lados, pero aún así te lo pasarás en grande con él.

Enemigos que dan mucho juego

Para acabar con Crash de una vez por todas, Cortex ha creado a un ser maligno, Crunch. Gracias a Uka-uka, Crunch obtendrá el poder de las cuatro Máscaras Elementales: agua, fuego, viento y tierra. Por supuesto, tendrás que derrotar a cada una de esas máscaras en su propio terreno antes de enfrentarte al malvado Cortex y a Crunch.


Cada vez que derrotes a Crunch obtendrás una habilidad especial, como andar de puntillas o el bazooka, que te ayudará en los siguientes niveles.


Para derrotar a Cortex, tendrás que haber conseguido, todos los diamantes rosas y todas las gemas, lo que te obligará a volver a jugar casi todos los niveles.

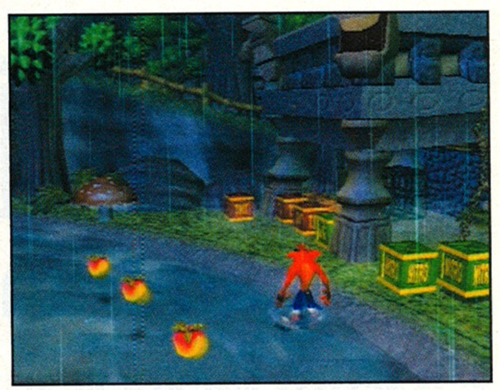


Los niveles más novedosos de todo el juego son estos en los que Crash tiene que avanzar metido dentro de una bola de cristal.



Para conseguir la gema de color en este nivel, deberás completar el recorrido de snowboard con todas las cajas.


Las trampas medievales no podían faltar. Deberás echar mano de todas las habilidades de Crash para superarlas.


Como en el primer Crash, aquí también encontrarás áreas a los lados del camino. Ojo con las cajas: no todas son buenas.

Aunque esperábamos más novedades de este Crash, no podemos negar que es tan divertido como siempre.

igual que él, sacude unas patadas karatekas de lo más graciosas. Por su parte, Crash sólo ha aprendido a andar de puntillas...

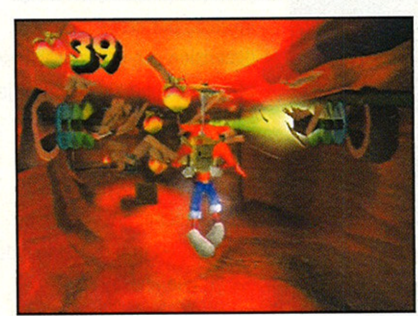
GRÁFICAMENTE, EL POTENCIAL de PS2 debería haberle sentado mejor a Crash. Aunque hay algunos efectos dignos de mención, como las luces del submarino, los reflejos en las superficies heladas, el efecto de calor distorsionando los fondos o cuando Crash se vuelve transparente, nos hubiese gustado ver un poco más de detalle en el diseño de los personajes y en la mayoría de los escenarios, que en general casi no han cambiado nada con respecto a los juegos anteriores.

Sin embargo, la mayor sorpresa que nos hemos llevado con *Wrath of Cortex* es la recalcitrante presencia de fallos en la cámara, algo que nunca antes nos habíamos encontrado en un *Crash*. En algunos niveles no acaba de centrarse, y a veces incluso pierdes de vista al personaje o no ves algunos peligros y obstáculos. Además, aunque Traveller's Tales no ha querido innovar demasiado en nada y ha intentado mantener el espíritu cómico con niveles y personajes muy divertidos, los seguidores de la serie echarán en falta el toque de Naughty Dog, tanto en el diseño del juego como en su sentido del humor.

De todos modos, no podemos negar que nos lo hemos pasado en grande con este *Crash*. Y es que el resultado, como siempre, es un juego muy divertido, gracias principalmente al carisma del personaje y su sorprendente estilo de juego. Los fallos de cámara y la falta de novedades no consiguen que la mecánica Crash deje de ser divertida. Si eres un amante de las plataformas no deberías perdértelo, y menos aún si este héroe siempre te ha divertido.

Y ahora, "crashmotorizados"

Sin duda, uno de los aspectos que más nos gustaba de los anteriores Crash eran los niveles en los que podíamos manejar algún vehículo. Traveller's Tales ha insistido mucho en este punto, y se ha encargado de incluir muchos más vehículos que en las anteriores entregas de la serie. Así, Crash participará en una carrera de jeeps, en una batalla de fighters espaciales, vuelos aéreos, huidas en vagoneta, pilotará un mecha...y casi todo lo que te puedas imaginar.



El helicóptero de mano es el vehículo más complicado. Requerirá de mucha paciencia por tu parte.



¡Coco pilotando un fighter! Cómo han cambiado las cosas para Crash...


Sólo hay una caja nueva en esta versión, la que hace transparente a Crash con un efecto genial.



Algunos niveles combinarán distintos tipos de acción, exploraciones a pie o en vehículos.

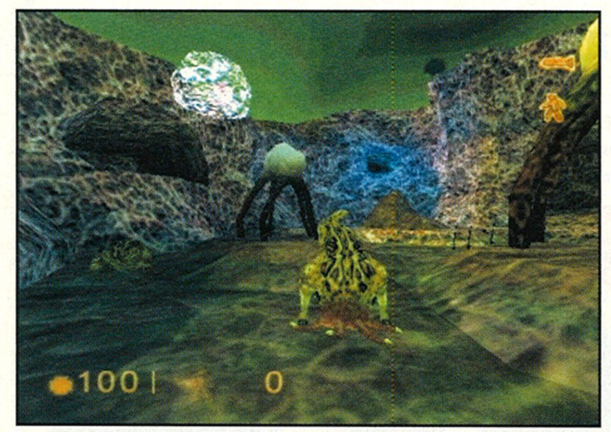




Half-Life

Atrapado en un auténtico infierno

Si te apetece disfrutar de un shoot'em up subjetivo que además de acción te ofrezca aventura, tensión y miedo, *Half-Life* puede ser el título que estabas esperando.



Al principio de la aventura el Dr. Freeman atisbará retazos de otra dimensión...

No dudes en hacer que los guardias te ayuden contra algunos enemigos.

Eres el doctor Gordon Freeman y ves como el mundo se derrumba a tu alrededor. A raíz de un experimento fallido, el complejo científico Black Mesa ha sido invadido por seres de otra dimensión que están acabando con el personal. Tu nuevo traje experimental te da una posibilidad de supervivencia, pero parece una posibilidad muy pequeña... Así comienza *Half-Life*, un grande del mundo del PC que ahora reclama el trono de los shoot'em ups subjetivos en PlayStation 2.

EL ÉXITO DE *HALF-LIFE* SE BASA en que todos y cada uno de sus elementos están dirigidos a introducir al jugador en un mundo lo más realista posible. A diferencia de otros shoot´em ups, *Half-Life* tiene un variado desarrollo que mezcla acción, exploración, puzzles y hasta momentos plataformeros, y logra integrar todos estos elementos con singular perfección.

El alma del juego es la atmósfera que transmiten las instalaciones de Black Mesa y sus habitantes, ya sean humanos o alienígenas. Podemos sentir el caos que nos rodea: escenarios destrozados que se convierten en una trampa mortal, el rastro de cadáveres que van dejando los monstruos, las impagables escenas en las que vemos a los humanos perecer bajo el ataque de las criaturas... Muchas veces seremos incapaces de salvarlos, y a veces pensaremos que no podemos preocuparnos de ayudar a nadie, sino sólo de sobrevivir. Eso sí, habremos de sobreponernos al miedo porque en muchas ocasiones nuestra tarea será, precisamente, salvar a los otros humanos de la base. Y es que, aunque puede parecer que todo se trata de disparar, *Half-Life* presenta un gran componente aventurero que nos obligará a usar la cabeza tanto para avanzar por el complejo, como para lograr acabar con los enemigos, dotados



Half-Life te sorprenderá con algunas escenas verdaderamente impactantes, y sin necesidad de vídeos, ya que todo a tu alrededor sucede en tiempo real.



Los enemigos humanos son aún más peligrosos que los monstruos gracias a una Inteligencia Artificial más elaborada.


Los personajes no jugadores tienen una I.A. admirable y enriquecen mucho el juego.


A veces salvaremos al personal de la base y a veces no... éste hombre está condenado.


Podremos ordenar a los guardias que vigilen una zona o que nos sigan por la base.

¡Están vivos!

En *Half-Life* no hay escenas de vídeo que hagan avanzar la historia. Todo ocurre delante de ti y en tiempo real. Serás testigo de la lucha por la supervivencia del personal de Black Mesa y formarás parte de su cruzada, ya que podrás pedir a los otros personajes que te ayuden y tú podrás ayudarlos a ellos. Los modelos de los científicos y los guardias han sido recreados para esta versión de PlayStation 2, presentando más detalle y transmitiendo más sensación de vida que en el original de PC.

Bajo el aspecto de un shoot'em up puro se esconde una aventura donde es tan importante disparar como pensar.

de una excelente Inteligencia Artificial. Aunque los monstruos son muy peligrosos, no son demasiado listos. Sin embargo, cuando nos enfrentemos a rivales humanos tendremos que agudizar nuestro ingenio, porque nos pondrán las cosas muy, pero que muy difíciles. Por suerte, contaremos con la ayuda del personal de Black Mesa: los doctores nos curarán y los guardas combatirán a los monstruos. Pero no les tomes mucho cariño, por lo que les pueda pasar...

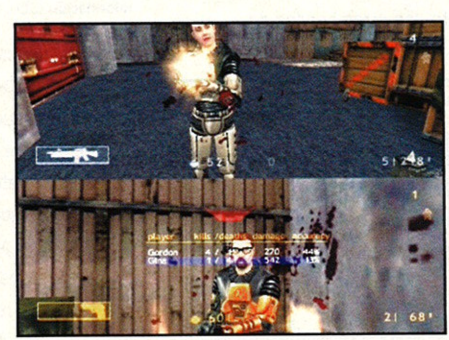
EL ENTORNO GRÁFICO ES IMPECABLE: la potencia de PS2 mueve decorados y personajes a la velocidad del relámpago y sin una sola imperfección. Eso sí, los escenarios, aunque sólidos, son bastante simples, carecen de detalles ornamentales y de texturas explosivas, lo que también facilita que todo se mueva mucho mejor.

Por su parte, el apartado sonoro es sobresaliente: los efectos son realistas y variados, y la música se encarga de poner la nota justa de tensión, ya que sólo aparece en momentos álgidos. Mención aparte merecen las excelentes voces de los personajes... eso sí, en perfecto inglés.

Para redondear, el juego viene equipado con un modo Deathmatch para dos jugadores (lástima que no sea para cuatro). Y, lo que es mejor, con una aventura cooperativa llamada "Decay", exclusiva de la versión de PS2 y en la que prima sobre todo la acción.

En definitiva, este *Half-Life*, pese a que no llega a aprovechar todo el potencial técnico de la máquina, es capaz de cautivarte y envolverte en su tensa trama. Tanto si te gustan los juegos de disparos como las aventuras, *Half-Life* es una excelente opción que deberías tener muy en cuenta.


Half-Life recrea con realismo los violentos ataques de los monstruos, por lo que no es un título apto para menores.


El modo Deathmatch para dos jugadores nos permite seleccionar a los protagonistas de las dos aventuras.


Las criaturas son poderosas pero no dan miedo... con algunos retoques gráficos habrían sido perfectas.

Una nueva aventura

Decay es un modo Cooperativo exclusivo de PS2. La historia transcurre de forma paralela a la aventura principal, y está protagonizada por dos doctoras. El desarrollo está dividido en fases, al revés que en *Half-Life*, en el que la acción es continuada. Además, si no tienes un amigo dispuesto, tú solo puedes jugar a Decay alternando el control de los personajes.


La cooperación será fundamental, tanto para derrotar criaturas como para resolver puzzles.



Según las estadísticas logradas en las misiones de Decay conseguiremos extras muy jugosos.



Smuggler´s Run 2

¿Dónde le pongo este paquete?

En tiempos de conflictos bélicos son muy habituales los reporteros de guerra, los soldados, pero... ¿un repartidor de armas?

Coincidiendo con el lanzamiento de PS2 en noviembre del año pasado, *Smuggler´s Run* se convirtió en la primera propuesta para la nueva consola imposible de llevar a cabo en PSOne dentro de la velocidad. Y es que el juego ofrecía unos escenarios gigantescos repletos de accidentes naturales y una física de los vehículos muy realista. Su mecánica de juego nos invitó a convertirnos en contrabandistas, algo que en la práctica se limitaba a dirigirnos a un punto, recoger un supuesto paquete de contrabando y dejarlo en otro lugar. En su secuela, estas señas de identidad se mantienen, pero con unas cuantas novedades que no está de más conocer.

Una vez más, nos convertiremos en contrabandistas, pero esta vez en entornos bélicos inspirados en zonas reales, como Georgia. Nuestro cometido será entregar todo tipo de armamento y ayuda a las facciones enfrentadas, evitando el fuego enemigo y la actuación de las fuerzas locales y de otros contrabandistas. Este planteamiento general ha permitido crear un juego más atractivo, en el que tendremos que superar situaciones tan distintas como recoger los paquetes que lance un helicóptero, perseguir a un vehículo con ayuda de unas gafas de visión nocturna o competir con otras bandas de contrabandistas. Pese a esta mayor variedad de situaciones, el principal problema del juego sigue siendo el mismo: en la práctica todo se reduce a ir de un punto determinado a otro, sin más complicación que evitar las embestidas de las fuerzas policiales y los saqueos de otras bandas.

Pese a esta repetitiva mecánica, los puntos fuertes de *Smuggler´s Run 2* continúan siendo los mismos que los del juego original, es decir, los gráficos, el apartado técnico, ya que es muy difícil encontrar rastro de popping o niebla en sus profundos escenarios, el gran acierto a la hora de recrear la física de los vehículos y la sensación de velocidad. Quizá el problema de *Smuggler´s Run* radica en el propio concepto del juego, que es bastante limitado... algo que se podría solucionar tomando ideas prestadas, por ejemplo, de *GTA3*.



Aunque los escenarios suelen ser más bien desérticos, en ocasiones podremos encontrar animales y personajes susceptibles de ser atropellados... aunque suelen ser tipos duros que siempre se levantan.



Antes de entrar en faena recibiremos una escueta información sobre los objetivos, pero en inglés.


Dispondremos de varias vistas para seguir el desarrollo de las misiones como más nos guste.

Sin duda alguna, la física de los vehículos y los accidentados escenarios son lo mejor del juego.

A medida que vayamos progresando en la aventura accederemos a distintos extras ocultos.


En la práctica, nuestro cometido se reduce a llegar a distintos puntos del mapeado.

Repartidores de "guerra"

Esta secuela se ambienta en lugares castigados por la guerra, como Georgia, y nuestro principal cometido consiste en proporcionar suministros a cualquiera de los bandos. A modo de curiosidad, os diremos que *Smuggler´s Run 2* iba a incluir misiones en Afganistán, pero dada la situación actual, finalmente han sido eliminadas.


Para progresar con éxito deberemos tener cuidado con el letal fuego de artillería enemigo.


Antes de algunas misiones, una secuencia de vídeo nos pondrá al día sobre la zona y los objetivos.


SMUGGLER´S RUN 2
Take 2 • Velocidad

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-4**

Precio: **9.990 ptas. (66.05 €)** Edad: **+13**

Memory Card 2 (150 Kbytes) Dual Shock 2

Gráficos 8 Sonido 7 Diversión 6

• Los gigantescos entornos, la física de los coches, los gráficos...

• La mecánica es simple, repetitiva y a la larga termina por cansar.

7

Si eres un fan de los juegos tipo *Driver*, *Smuggler's Run 2* y sus enormes mapeados te van a encantar, aunque, eso sí, a la larga se hace repetitivo.

Ahora en PlayStation® 2

Bandicoot ha vuelto.
Con movimientos espectaculares, gráficos inimaginables y vehículos sorprendentes para afrontar su nueva aventura:
La venganza de Cortex.
Será como en los buenos tiempos, pero mejor.





Más rápido, más fuerte y mejor. ¡Atrápalo!



PlayStation 2

TOTALMENTE EN CASTELLANO









UNIVERSAL INTERACTIVE

www.universalinteractive.com

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L. - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034, Madrid - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30

Men in Black Crashdown

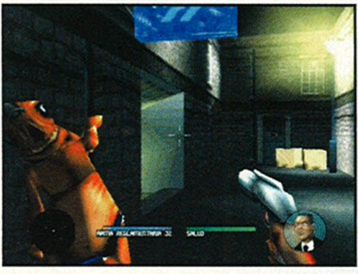
La amenaza que vino del Espacio Exterior

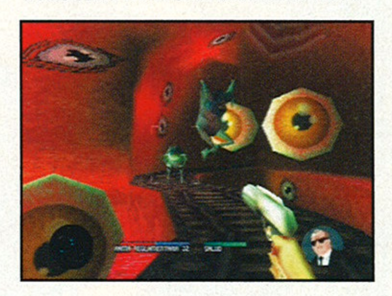
Los Hombres de Negro llegan a PSOne dispuestos ha demostrar que son los mejores en su trabajo: salvar la Tierra de la amenaza alienígena. Este es el argumento de *Men in Black Crashdown*, un shoot´em up subjetivo basado en las serie de dibujos animados protagonizada por estos intrépidos agentes especiales.

Infogrames ha hecho un buen trabajo con este juego, asegurándose de construir la casa por los cimientos. Primero, ha utilizado un motor gráfico muy sólido, con escenarios estables y que elude las temidas ralentizaciones, incluso cuando hay muchos enemigos en pantalla. Después ha continuado con un control intuitivo y asequible, que nos permite disfrutar de la aventura dependiendo sólo de nuestra habilidad para vencer a los alienígenas. Y como guinda, ha agregado las adecuadas dosis de acción, que al fin y al cabo son el alma de todo shoot´em up.

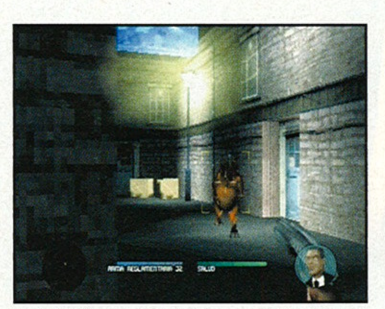
Tras unas pocas fases tranquilitas que sirven como toma de contacto, *MiB* nos propone un intenso desafío. Y la verdad es que resulta bastante gratificante salir vivo de una habitación infestada de aliens gracias a tu puntería y rapidez de movimientos. Los toques aventureros los ponen los diversos objetivos a cumplir en cada fase, que son bastante sencillos, pero añaden alicientes y evitan que todo en *MiB* sean disparos y explosiones.

Desgraciadamente, *Men in Black Crashdown* descuida algunos aspectos que le impiden rayar a mayor altura. Aunque tanto el futurista arsenal como los enemigos son bastante variados, no llegan a tener la contundencia gráfica necesaria para resultar impresionantes. Y lo mismo ocurre con la Inteligencia Artificial de los aliens, cuyos ataques son bastante predecibles. Además, los niveles pecan de ser muy lineales y con demasiados pasillos angostos, lo que reduce nuestra libertad de acción. Estos detalles, y el que no tenga un modo para dos jugadores, dejan a *MiB* como un correcto cóctel de acción que cualquiera puede disfrutar si no espera una obra maestra del nivel de *Medal of Honor*.

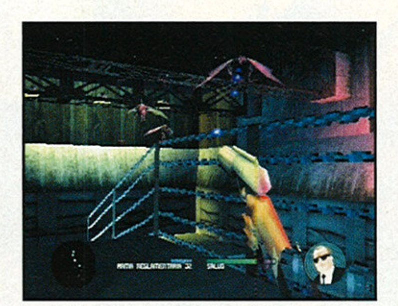

Controlaremos a dos Hombres de Negro durante el juego, pero el manejo de ambos será idéntico.






En *MiB* visitaremos ciudades, alcantarillas, ferias ambulantes y hasta naves alienígenas.


En todo momento conoceremos la localización de los aliens gracias al radar que vemos en pantalla.


Conocer las técnicas de ataque de cada enemigo es fundamental para poder derrotarlos.

One Piece Mansion

Capcom • Puzzle
Inglés • 1 jug. • + 3 años • 3.990 ptas. (23.98 €)
Memory Card (1 Bloque) • Dual Shock

One Piece Mansion nos pone en la piel del casero de un edificio que ha de velar por el bienestar de sus inquilinos. Cada uno de estos vecinos es una pieza del edificio-puzzle, y nuestra tarea es colocarlos de manera que se molesten lo menos posible entre ellos. Tenemos que estar siempre atentos al estado de los inquilinos para cambiarlos de sitio cuando sea necesario, ya que si su nivel de estrés llega hasta el límite abandonarán el edificio. Por lo tanto, no dispondremos de un segundo de descanso y nos veremos obligados a tomar las decisiones a toda velocidad.

Tan original argumento se presenta con unos simpáticos gráficos animados que dotan de personalidad propia a cada una de las piezas. Eso sí, es una pena que sólo se hayan incluido dos modos de juego, algo que a la larga puede llevar a la monotonía. En cualquier caso, *One Piece Mansion* te garantiza un buen puñado de horas de diversión si lo que te gusta es pensar deprisa.

VALORACIÓN. Un puzzle vistoso y original, que te obliga a pensar a toda velocidad. Es una pena que no tenga más modos de juego, aunque su precio compensa. **6**


Para solucionar algunos problemas, el casero debe acudir en persona a las habitaciones.



Victory Boxing Contender

JVC • Deportivo
Inglés • 1-2 jug. • + 12 años • 3.990 ptas. (23.98 €)
Memory Card (1 Bloque) • Dual Shock

Victory Boxing Contender es un claro ejemplo de que lo más importante en un videojuego es la diversión que proporciona. Debemos elegir un boxeador entre los ocho disponibles en un primer momento, con el objetivo de ascender en el escalafón profesional alternando combates y entrenamientos. Los gráficos y las animaciones son bastante discretos, no hay una gran variedad de golpes y los desplazamientos sobre el ring no son todo los suaves que deberían. Pero lo que podría haber sido un tremendo despropósito se convierte en un título entretenido gracias a la intensidad de los combates. A medida que avancemos en nuestra carrera profesional, los rivales serán cada vez más temibles y los enfrentamientos más largos y duros. Llegar a los más alto de ránking no es difícil, pero el elevado número de luchadores ocultos y el modo para dos jugadores, son una garantía de que el CD no se te va a acabar en unas horas. Además, tiene un interesante precio si te gusta el boxeo.

VALORACIÓN. Un buen juego de boxeo, entretenido y sencillo, que sólo tiene el problema de estar limitado tanto en golpes como en gráficos, bastante sosotes. **5**


Las técnicas que utilizan los boxeadores son similares, pero su aspecto físico en muy variado.





Play mania
Guías & Trucos
GPF 146G

The Italian Job

¿Quién podría resistirse a conseguir, de un golpe maestro, cuatro millones de dólares en oro? Conviértete en un experto conductor y lleva a buen término esta arriesgada misión. Si tienes algún problema, aquí tienes esta guía rápida. Y es que contra la poli, cualquier ayuda es poca.



Consejos rápidos

1. Utiliza el modo de Conducción Libre para estudiar las calles de las ciudades por las que vas actuar, y trazar una buena estrategia a la hora de actuar.

2. Recuerda que en Londres los coches circulan por la izquierda y en Turín por la derecha.

3. Cuando te persiga la policía, y se encuentren muy cerca de ti, unas letras y números aparecerán en pantalla; es **tu matrícula, si la poli la consigue entera te habrán pillado y habrá acabado el juego.**

4. Para despistar a la policía y a la mafia, **trata de cambiar frecuentemente de calle**. Esto les hará perder tu pista rápidamente.

5. Recuerda que, **a veces, la ruta más corta no es la mejor.**

Modo Italian Job

Londres

1. El coche del embajador

OBJETIVO: Supera a Marvin, evitando a la policía.

Misión muy sencilla en la que **simplemente deberás conducir hasta el lugar que se te indica sin levantar sospechas en la policía**. Sigue la flecha sobre tu coche, que te irá indicando el camino a seguir. Recuerda que en Londres se circula por la izquierda si quieres evitar algún accidente tonto. **Tu misión terminará cuando introduzcas tu vehículo dentro de un garaje** que te será indicado claramente.

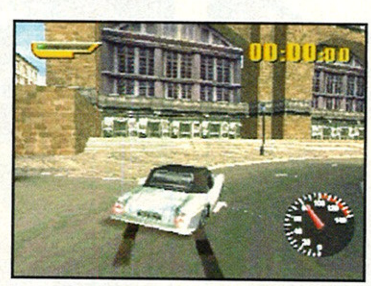
2. Freddie, el jula

OBJETIVO: Reúnete con Freddie en King´s Cross antes de que acabe el tiempo.

La mejor manera, como siempre, para llegar a la estación antes de que acabe el tiempo que tienes para concuI uir la misión, es que sigas la flecha indicadora sin desviarte un ápice de la dirección que te marqué. En tu viaje pasarás por callejones estrechos y deberás subirte sobre algunas aceras para evitar el tráfico (que podemos decir, es lo malo de tener tanta prisa). **Trata de no colisionar con ningún otro vehículo y conseguirás llegar a tiempo a la cita con Freddie.**



1. El coche del embajador. A tu novia no se le ha ocurrido otra cosa que robar el coche del embajador para sacarte de la cárcel.



2. Freddie, el jula Llega a la estación de King´s Cross antes de que termine el tiempo o no le verás el pelo a Freddie.



1. El coche del embajador. Este es el garaje dónde podrás acabar tu primera misión. ¡No te lo pases de largo!.



3. Bombones para Peach. ¡La policía te persigue! Demuestra tus dotes de conductor y déjalos tirados al doblar cualquier esquina.



4. Entrega especial. No olvides este garaje, ya que será el lugar al que deberás regresar con tu flamante nuevo todoterreno cuando concluya la misión.

3. Bombones para Peach

OBJETIVO: Deshazte de la poli y llega al hospital antes de que acabe el horario de visitas.

Nada más comenzar esta misión, descubrirás para tu sorpresa que estas siendo perseguido por la policía. Tienes que intentar despistar a los muchachos de azul realizando todo tipo de maniobras peligrosas, tales como conducir por el carril contrario esquivando a los coches que vengan de frente, y cambiando asiduamente de calle para que pierdan tu pista.
A pesar de todos estos pequeños inconvenientes, trata de seguir siempre la dirección que indica la flecha del juego, para evitar perderte y poder llegar al hospital antes de que se agote el tiempo establecido de la misión.

4. Entrega especial

OBJETIVO: Consigue un vehículo con tracción a las cuatro ruedas y regresa a la base.

Sal de la zona industrial por la segunda calle a la izquierda. Acto seguido, toma la primera calle a la derecha y, a continuación, la primera a la izquierda por una calle muy empinada. Al final de la misma, gira a la izquierda y sigue a la flecha indicadora hasta que se produzca una secuencia en la que robes el coche con tracción a las cuatro ruedas.
Ahora, ya con el nuevo coche en tu poder y media misión superada, da media vuelta y regresa al lugar donde comenzaste la misión, siguiendo exactamente el mismo camino por el que llegaste hasta el coche robado.


5. Bill, el manitas. Como puedes ver, el tráfico será bastante abundante y dificultará tu acercamiento al coche que debes anular.


6. Colega de cárcel. ¡Maldita sea, otra vez la poli! Bueno, sacar a un compañero de la cárcel por las buenas no iba a ser tarea fácil.

5. Bill, el manitas

OBJETIVO: Choca contra el vehículo de Charlie.

El objetivo de esta misión es conseguir destrozar el coche de tu compañero, que saldrá por delante de ti.
Ten cuidado con los cambios bruscos de dirección que dará, sobre todo cuando se acerque a un cruce de calles o a la esquina de una calle. Para evitar problemas, "levanta el dedo del acelerador" y **espera a ver cuál va a ser su siguiente movimiento antes de aumentar tu velocidad** para acercarte a él y comenzar a restarle puntos de vida.
Si no le vences a la primera, inténtalo de nuevo y aprendete el recorrido, ya que siempre repetirá sus movimientos.

6. Colega de cárcel

OBJETIVO: Despista a la policía, recoge a Dominic y regresa a la base

Al comienzo de la misión, avanza de frente y choca contra la puerta de la prisión para derribarla y poder recoger a Dominic en su interior.
A continuación, sal rápido de ahí y huye de la policía. Ya sabes como despistar a la poli, así que pon todos tus conocimientos en práctica para hacer que muerdan el polvo, mientras sigues la flecha que aparece en pantalla, para volver a la base antes de que se acabe el tiempo establecido para realizar la misión (la base vuelve a estar situada en esta ocasión en la zona industrial donde comenzó la misión 4).

7. No te quedes atrás

OBJETIVO: Sigue de cerca el coche de Dave y no le pierdas de vista.

En esta misión, tienes que tratar de pegarte lo más posible al coche de Dave, sin chocar con él o contra otros vehículos que harían que lo perdieras de vista. Como en la persecución anterior, cuando esté próximo un cruce o una nueva calle, deja de acelerar y espera el siguiente movimiento del coche que persigues. Una vez sepas por donde irá, vuelve a acelerar todo lo que puedas para ponerte, de nuevo, a su altura. Y, como os dijimos anteriormente, si falláis la misión no desesperéis, porque el coche perseguido repetirá el mismo itinerario todas las veces que juegues.


7. No te quedes atrás. No olvides lo importante que es mantener una distancia prudencial con respecto al coche que persigues.

8. La carrera de Big Williams

OBJETIVO: Lleva los explosivos volátiles hasta la pista de pruebas. ¡Ten cuidado o explotarán!

En esta misión conducirás un autobús. Como puedes imaginar, no es nada fácil maniobrar con él por las estrechas y transitadas calles del bullicioso Londres. Además, llevas una carga explosiva, que acabará con tu misión si el nuevo dibujo de dinamita que hay en la pantalla llega a la zona roja del indicador. A pesar de tener que evitar los choques a toda costa, el tiempo apremia y debes conducir todo lo rápido que puedas. **Ten cuidado a la hora de tomar las curvas,** hacerlo a gran velocidad implica una colisión segura.


8. La carrera de Big Williams. ¡Cuidadín! Con recibir un solo golpe fuerte, te irás a criar malvas sin remedio en un periquete.

Turín

1. Excursión por Turín

OBJETIVO: Descubre algunos sitios importantes de Turín.

Tendrás que llegar a cinco lugares de Turín que serán importantes para tu misión. Para llegar a ellos, simplemente sigue el camino que se te indica.

A. Oficinas centrales de control de tráfico

Sigue la carretera donde comienzas y **ve al carril contrario cuando veas unos conos por los que pasar**. Desvíate por la primera salida a la izquierda y no pierdas de vista la flecha indicadora.

B. Canal que cruzarás en la huida

Después de llegar a las oficinas anteriores, **da media vuelta y toma la dirección que te marca la flecha indicadora hasta que llegues al canal de Turín.**


1. Excursión por Turín. Esta es la salida a la autopista que más te conviene para llegar fácilmente a tu primer objetivo


1. Excursión por Turín. Tras tu primera parada, da un giro de 180 grados, y dirígete al canal.

C. La Piazza del robo

Cuando llegues a esta plaza, un coche de la mafia hará acto de presencia y comenzará a perseguirte. Toma la primera calle que veas y comienza dar vueltas a las manzanas más cercanas a la plaza hasta que le despistes. Después, vuelve tranquilamente a la Piazza.

D. La central de policía

Ahora, **sigue de nuevo la providencial flecha indicadora, por unas calles estrechas hasta llegar a la central policial.**

E. La central eléctrica

Cuando llegues a la zona cercana al estadio, **busca una carretera de tierra que se encuentra entre unos árboles, cercana al mismo, la cual te llevará directamente a la central eléctrica.**
A continuación, da media vuelta y **dirígete a la mansión para finalizar tu misión con éxito** (recuerda que debes entrar en el patio de la misma para que se dé por concluida la misión).



2. Mafiamanía. En tu huida de los coches de la mafia, no te alejes demasiado de la dirección que indica la flecha si quieres llegar a tiempo.



3. El cambiazo de las cintas. Pudiera parecer que la noche iba a ocultar vuestras acciones, pero la policía está siempre vigilante.



4. Interferencia. Nada más comenzar, entra por la calle estrecha de la foto y te ahorrarás bastante tiempo en la desactivación de las cámaras de seguridad.

2. Mafiamanía

OBJETIVO: Deja a Lorna en el aeropuerto y regresa a la base. Evita a la mafia a toda costa.

Sigue el camino al aeropuerto, ve por las escaleras frente a ti al comenzar la misión (son un buen atajo), continúa atravesando una autopista y, cuando llegues a tu destino, prepárate para la acción. **Tendrás que salir de allí a todo gas mientras dos coches de la mafia te pisan los talones.** Conduce por la autopista en la dirección que se te indica y cuando salgas de la misma, entra en las calles de la ciudad y aprovecha para despistar a la mafia, si aún te persiguen, para rápidamente regresar a la mansión

3. El cambiazo de las cintas

OBJETIVO: Desactiva la central energética y recoge al resto del equipo antes de regresar a la base.

Tras la secuencia inicial, **dirígete a un aparcamiento siguiendo la flecha** (estará en una calle estrecha y su entrada es bastante visible), **para recoger una bicicleta**. Acto seguido, **conduce hasta la central eléctrica** y, una vez estés en el camino de tierra que lleva a ella, toma una desviación a la derecha que te llevará a un claro donde se desarrollará una secuencia. Tras ella, **sal de ahí evitando a la poli** que ha aparecido. A continuación, **tendrás que regresar al lugar donde comenzaste la misión para recoger a los chicos**, si te sigue algún coche de la policía tienes tiempo y calles para despistarlos. Una vez los recojas, vuelve hasta la mansión.

4. Interferencia

OBJETIVO: Desactiva todas las cámaras de tráfico y luego haz el trabajo.

Tendrás que hallar 20 cámaras de tráfico para posteriormente desactivarlas (para ello, simplemente párate cerca de su posición y una secuencia te mostrará cómo deja de funcionar). Al comienzo de la misión dirígete a la izquierda por la calle con las escaleras. Al final de la misma, gira a la derecha y continúa hasta el siguiente **cruce de calles** donde hallarás una cámara (cuando estés lo suficientemente cerca una flecha te indicará su posición exacta). Acto seguido, da media vuelta y regresa por el mismo camino. Encontrarás dos cámaras más a la derecha, bajo unos **soportales.** Una vez salgas de estos soportales, gira a la izquierda para encontrar otra cámara de frente. Ahora, entra por la callejuela a la derecha de la última cámara y síguela hasta que encuentres otra. Continúa por la misma calle y, a los pocos metros, encontrarás una nueva cámara en una calle a la derecha de la actual. Continúa por esa última vía y encontrarás otra tras una **iglesia** a tu izquierda. La siguiente está en el **enorme edificio** de enfrente, para desactivarla debes entrar en su patio. Ahora, regresa a la plaza del principio de la misión (para llegar a ella, sigue la calle donde estás a la izquierda y luego la segunda a la derecha por las escaleras) y dirígete al fondo de la misma para encontrar una nueva cámara. Gira a la derecha para encontrar una nueva cámara y continúa por esa calle hasta que halles otra frente a ti. A continuación, sigue por la calle a la izquierda y encontrarás otra a los pocos metros. Tras ella, gira a la izquierda y encontrarás una nueva cámara al final de la **plaza** donde te encuentras. Tras desactivarla, vuelve a la calle anterior y sigue a la izquierda. **La siguiente cámara está dentro de un garaje** al que se accede por una puerta a la izquierda de la calle. Tras anularla, sal por la salida a la derecha de la que entraste y hallarás otra cámara a la derecha de la misma. Continúa por la calle principal en la que estabas antes, hallarás otra a los pocos metros y tras ella un **puente** que debes cruzar. Nada más cruzarlo, encontrarás otra cámara. Sigue por la calle a la izquierda frente a ti y, al final de la misma, tuerce de nuevo a la izquierda para encontrar la última cámara. Vuelve a la zona donde comenzaste la misión y sigue la flecha hasta un **callejón** que encontrarás en una pequeña plaza adyacente a la principal, donde terminará tu misión.



4. Interferencia. En estos preciosos soportales encontrarás dos cámaras que, a primera vista, estaban ocultas.



4. Interferencia. Siempre que te acerques a una de las cámaras, una flecha indicará su posición exacta; así no podrás perder ninguna.

5. Convoy

OBJETIVO: Consigue pasar a través del atasco de tráfico hasta el callejón, donde te reunirás con la escolta. Evita a toda la policía.

Sigue la flecha que te irá guiando hacia el lugar al que debes llegar. **Aparte de la cantidad de tráfico que hay en esta misión, muchas de las calles que te harían llegar más rápido a tu destino, se encuentra cerradas por controles policiales.** Evítalas y busca rutas alternativas (normalmente son las rutas en las que verás más coches), pero sin perder demasiado tiempo en ello. Sigue estos consejos y llegarás al callejón en poco tiempo y sin contratiempos.



5. Convoy. El tremendo embotellamiento (parecido al de Madrid por las mañanas), será el único inconveniente para cumplir con éxito tu misión.

6. La escapada. En tu alocada huida de la policía, conducirás tu coche por toda suerte de lugares. ¡Incluido un gran centro comercial!

6. La Escapada

OBJETIVO: Sigue a los otros minis hasta las afueras de Turín, donde encontrarás el autocar.

La misión más divertida del juego y casi de muchos otros juegos de coches similares. **Tras haber robado el oro, sólo te resta escapar con él en los minis por las bulliciosas calles de Turín mientras la policía te pisa los talones.** La misión no es sencilla y seguro que tendrás que repetirla más de una vez, pero nada es imposible y, ya sabes, si fallas puedes volver a intentarlo una y otra vez hasta logarlo.

Intenta ir siempre cerca de tus compañeros para evitar quedarte rezagado y ser el objetivo de los coches policiales. Si no sabes cuál va a ser la siguiente jugada de tus compañeros, espera acontecimientos y luego acelera para no quedarte atrás. Los momentos más trepidantes durante la escapada se producirán cuando tengas que realizar alguno de los saltos sobre las calles de Turín. **Es muy importante que alinees el coche antes del salto y que no gires la dirección** si no quieres estrellarte. Por lo demás, ya sabes, no dejes nunca de seguir a tus compañeros para saber por dónde ir.



Alpes

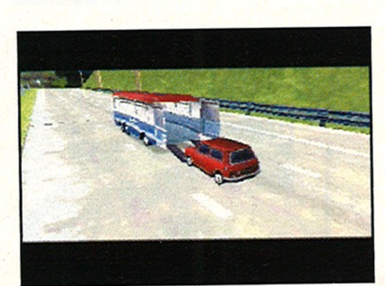
1. Rojo, blanco y azul

OBJETIVO: Sube los tres minis en el autocar alineándolos con la rampa.

Una misión bastante complicada que pondrá a prueba tu habilidad al volante y tu paciencia (¡porque puede ser desesperante!). La cuestión radica en lo siguiente: **tienes que acercarte al autobús lo suficiente** (ni mucho ni poco) **para que aparezca un número cinco en pantalla y comience una cuenta atrás hasta cero.** Además, para que comience la susodicha cuenta, **se requiere además que tu coche se encuentre alineado con las dos rampas que salen del bus.** Una vez que comience la cuenta atrás, si eres capaz de mantener la dirección y la distancia con respecto al autobús hasta que acabe, verás como una secuencia te muestra a tu mini subiendo al autobús. Por supuesto, es más fácil contarlo que hacerlo; más aún, si tenemos en cuenta que después de que subas tu primer mini, el autobús comenzará a cambiar constantemente de dirección.



1. Rojo, blanco y azul. La aproximación al camión es una parte bastante complicada de esta misión. Recuerda que siempre has de estar alineado.



1. Rojo, blanco y azul. Si consigues aguantar a una buena distancia del autobús, tu mini subirá a él automáticamente.



2. A salvo en casa. Los primeros tramos de la misión no son muy complicados, por lo que no será complicada una conducción rápida.



2. A salvo en casa. Estas preciosas "piedrecitas" serán las encargadas de intentar que no llegues a la frontera a tiempo.

2. A salvo en casa

OBJETIVO: Llega hasta la frontera antes de que cierre.

Araña todos los segundos posibles conduciendo de la forma más rápida que puedas (serán valiosísimos al final de la misión). Tras un buen trecho de carretera estrecha llena de cerradísimas curvas, verás en una secuencia cómo un **coche de la mafia** te cierra el paso. Acelera a tope y despeja la carretera de ese artefacto molesto. **Continúa por los túneles y ten cuidado al final, pues comenzarán a caer las primeras rocas,** que ya te acompañarán hasta el final de la misión, y que intentarán parar tu carrera hacia la libertad. Tras la secuencia que mostrará como tus últimos compañeros suben al autobús, te enfrentarás al último tramo de la misión. La mayor amenaza aquí la constituyen las rocas que caen (ahora agradecerás el tiempo que ganaste durante la primera parte de la misión). **Lo importante es que no choques de frente con ellas,** –si te dan en un costado no pasará nada–, para que no frenen tu carrera. Si las esquivas, llegarás a la frontera y serás libre y rico para siempre, ¿no?

POR-MI.COM
http://www.por-mi.com

Tu música y los mejores logos en tu móvil

906 29 86 52

más en... http://www.por-mi.com

¡¡NUEVOS MODELOS PARA TONOS!!
- ALCATEL One Touch Easy 300
- ERICSSON T29s, R520M, T20E, SH888, S868, I888
- SIEMENS SL45
- PANASONIC EB6092

Logo y Tono del mes
Satellites · SUGAR RAY
43150B
203062

Puedes ganar importantes premios en metálico sólo por el precio de una llamada...¿Será hoy tu día de suerte?
www.mi-sorteo.com **906 88 71 27** ¡Gana 10.000.000 de ptas!

¡¡Sólo por llamar puedes ganar una **YAMAHA NEOS**, un **NOKIA 3310**, una **MOUNTANBIKE** o **10.000 PTS**!!

10 · 3 · 30 · 10

Así suena la navidad

Blanca Navidad	916004
Pequeña Ciudad de Belén	916008
We Wish You a Merry Christmas	916011
Jingle Bells	431407
Noche de Paz	910223
Last Christmas (Wham)	913156
El Tamborilero	916009
Campanitas de Belén	916016
La Procesión de los Santos	911235
Himno de Despedida (Fin de Año)	407261

Adorna tu movil

200343	200346	300697	705049
200345	200377	200304	700196
705042	300653	200348	200325
200333	200324	200290	200283
100074	100075	100073	200282

TOP 10 LOGOS

1	100008	6	202227
2	212463	7	211573
3	314502	8	100007
4	702123	9	314561
5	704441	10	202615

TOP 10 TONOS

1	**Misión Imposible,** CINE	407714
2	**Simpsons,** TV Theme	407698
3	**Como el agua,** Camaron	431402
4	**We are the champions,** Queen	407408
5	**Sex Bomb,** Tom Jones	407480
6	**Me pongo colorada,** Papa Levante	431636
7	**El alma al aire,** Alejandro Sanz	431371
8	**Pantera Rosa,**TV	407693
9	**Real Madrid,** Himno Fútbol	431446
10	**Cacho a cacho,** Estopa	431433

Llama e indica el número de tono e icono que quieres, luego nos das tu número de móvil y aparecerá en tu pantalla!!

¡NOVEDAD!!¡NOVEDAD!!¡NOVEDAD!!¡NOVEDAD!!¡NOVEDAD!!¡

Care about us · Michael Jackson	407632
Don´t speak · No Doubt	407637
Livin on a prayer · Bon Jovi	431399
Be with you · Enrique Iglesias	431432
Millenium · Robbie Williams	431495
Fly away from here · Aerosmith	433507
Made for living you · Anastacia	433487
Children of · Aqualords	433570
Hidden place · Björk	433469
Coffe and tv · Blur	480334
Believe · Cher	910301
Strong enough · Cher	910302
Diva · Dana Internacional	910346
Blue · Eiffel 65	433578
Rhythm divine · Enrique Iglesias	910447
Let´s dance · Five	433529
Mi chico latino · Geri Haliwel	407324
Bla, bla, bla ·Gigi D´Agostino	915005
Love shack - B 52 s	407219
Just can´t get enough· Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
Last kiss· Pearl Jam	407404
Suburbia · Pet shop boys	407405
Desert rose · Sting	407457
Fields of glory ·Sting	407459
Boys dont cry · The Cure	407473
Wake me up · Wham	407543
Children · Rober Milles	407587
Fable · Rober Milles	407588
Take on me · Aha	407600
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
The final countdown·Europe	407619
Every breath you take · Police	407620
China in your eyes·Modern Talking	407634
Money for nothing · Dire Straits	431421

302516	302540	850745	850663
851089	851088	851099	201367
201582	850209	850679	201400
201280	201281	301406	201292
201370	201371	201373	201375
301737	201401	201403	201407
301882	302039	203059	301919
301971	300807	100050	301987
302043	302049	302052	300835
705020	300852	100052	301370
704486	200880	302042	704518
201094	201127	704849	100389
302545	201805	705077	704491
300772	191170	850904	100014

Llama al 906 29 86 52 y pide el tuyo!!

SERVICIOS SMS

mi SMS® 66666

Si te quieres reir manda un mensaje al 66666 con la palabra chiste y te enviaremos un chiste muy gracioso. Sólo tienes que poner chistey a continuación el tema. Ej: chiste:borracho

PARA SORPRENDER A TUS AMIGOS SÓLO TIENES QUE MANDAR UN MENSAJE CON LA PALABRA **CITAS** AL Nº **66666**. RECIBIRAS UNA FRASE FAMOSA QUE TE MOLARÁ UN MONTÓN.
UN EJEMPLO: "Ahora que estás lejos de mí, ¡no sabes cuánto te echo de menos¡ ¡pero cuánto me divierto!! (Anónimo)

CAMBIA TU BUZÓN DE VOZ
www.mi-contestador.com
Ponle la voz de tu personaje favorito: South Park, un cantante... ¡Hazlo ya!
Válido para todos los móviles
906 88 70 15



SI QUIERES GASTAR UNA BROMA A TUS AMIGOS Y ESCUCHAR SUS REACCIONES
Teléfonos fijos o móviles
LLAMA AL ... www.mi-broma.com **906 88 70 33**

¿Quieres *vivir un partido minuto a minuto* aunque no lo puedas ver? Te mandamos un mensaje a tu móvil cada vez que uno de los equipos marque un gol o cuando saquen una tarjeta roja.
¡Y sabrás el resultado del encuentro antes que nadie!



www.mi-deporte.com
906 88 72 30

¿Te gusta la gente sexy, romántica, sencilla o posesiva? Tenemos novi@s virtuales para todos los gustos. Elige tu tipo e indícanos a qué hora quieres recibir los mensajes de tu nueva pareja.
www.mi-ligue.com
906 88 72 32

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110. TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110
Sagem SOLO TONOS MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500 · Motorola SOLO TONOS T250, V100, V50 · Alcatel SOLO TONOS One Touch Easy 300
Ericsson SOLO TONOS T29s, R520M, T20E, SH888, S868, I888 · Siemens SOLO TONOS SL45 · Panasonic SOLO TONOS EB6092

NO VÁLIDO PARA MOVILINE. PRECIO MIN. 165 PTS/MIN.

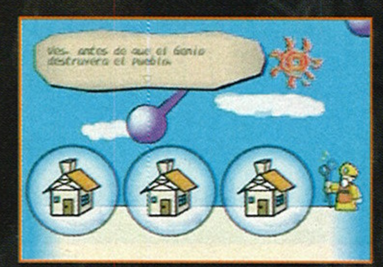
Dark Cloud

Primera parte

Un malvado genio ha arrasado la superficie del planeta. Con ayuda de varios amigos, el joven Toan tendrá que recorrer todo el planeta en busca de las esferas en las que el Rey Hada preservó todas las cosas y personas que existían, para poder liberar su contenido y recomponer el mundo tal y como lo conocían. ¿Te animas a echarle una mano?

Introducción

Si hay algo que caracteriza el juego desde el principio hasta el final, es la variedad de opciones que te ofrece, en todos los sentidos. A continuación **te guiaremos a través de las aventuras de Toan, un simple joven que intentará cambiar la historia de la Humanidad con tu ayuda. Lamentablemente, no te podremos ayudar paso por paso, ya que cada nivel, cada enemigo, cada objeto, cada "atla" será distinto en cada ocasión.** Y es que, como sabrás, **el juego se compone de dos objetivos principales: atravesar las mazmorras derrotando enemigos hasta llegar al jefe final, y reconstruir los pueblos que el malvado Genio ha destruido.** Aparte de esto, podrás vivir historias paralelas y participar en numerosos y pequeños objetivos que harán del juego tu mayor entretenimiento durante algunas semanas. ¿Estás preparado? ¡Vamos allá!


El Rey Hada se encargará de explicarnos qué ha pasado y cómo solucionarlo.

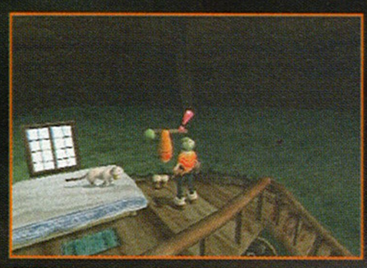


Además, nos explicará lo que necesitamos saber sobre las armas y su duración. Presta atención, porque sin duda esto es lo primero que tendrás que tener en cuenta.

Pueblo de Nolum

OBJETOS DE LAS TIENDAS:
Vejete Orayo: Pan, Agua normal, Jabón, Bomba, Polvo reparador, Polvo autoreparador, Polvo de Huir, Polvo suplente, Polvo resurrección, Antídoto, Ataque +1, Resistencia +1, Llama, Frío, Relámpago, Viento, Sagrado, Matadinos, Lingote oro.

Después de toda la charla del Rey Hada, **ve al único edificio del pueblo para hablar con el Alcalde de Nolum.** Te dará algunos consejos prácticos y **te llenará el zurrón de objetos** necesarios en la mazmorra. Sal y dirígete a la entrada de la mazmorra, salva antes de entrar y prepárate para este reto.
En las mazmorras **encontrarás enemigos, cofres y Atlas** que recuperar para reconstruir el pueblo. **Cada vez que pases de nivel en la mazmorra, sal para colocar todos los objetos recogidos en el mismo nivel.** Antes de llegar al nivel B8 deberás tener colocada y organizada la casa de Toan, ya que en este nivel te encontrarás a **Xiao**, un gatito callejero que se unirá a Toan hasta el final de la aventura. Por cierto, el gatito es uno de los objetos a incorporar en la casa. Con esto, entra en la casa de Toan, **espera a que termine de hablar Renee para que te de la "poción de cambio" y utilízala sobre Xiao para hacerla humana.** Gracias a ella podrás avanzar en zonas limitadas o saltar precipicios (cambiarás de personaje en la mazmorra pulsando Select).


Utiliza en este punto la poción de cambio para que el gatito se convierta en Xiao.


Siempre que necesites objetos para la mazmorra, habla con el Alcalde.

Características de Toan

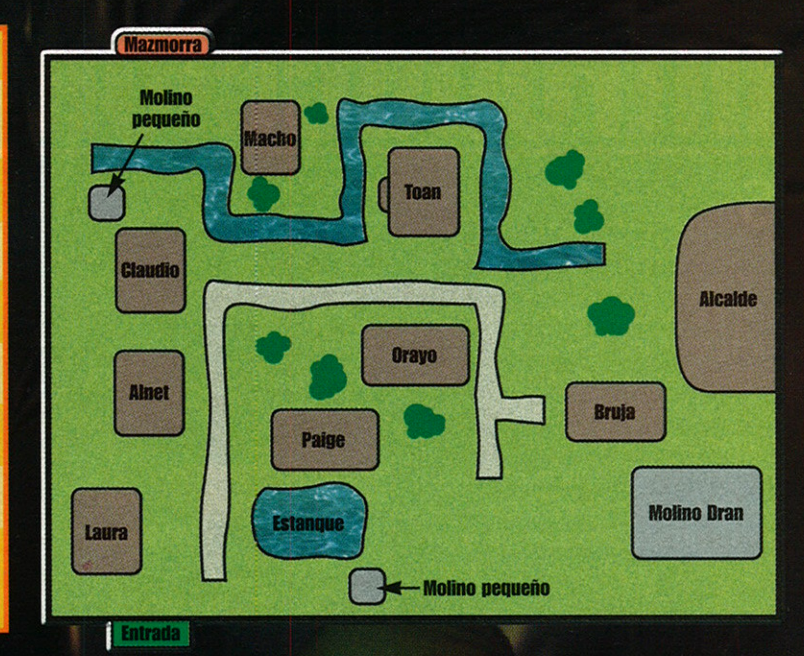
Es el protagonista indiscutible del juego y el personaje con el que más tiempo pasaremos. Por esta razón, es el que más y mejores armas tiene, aunque para conseguir algunas tendrás que sudar tinta china.
Armas: Espadas.
Aumenta defensa: Donut Peludo.
Ataque: Cuerpo a cuerpo.
Especial: Cuchillada del Molino (se ejecuta presionando ✖).
Arma base: Puñal (no evoluciona ni se destruye, pero sí se potencia).
Habilidad en mazmorra: Abrir Atlas.

Arma	Evolución	Efecto
Cuchillo	Choora/Dusack	—
Cuchillo Cristal	Espada pequeña/Rompedor arena	—
Gradius	Espada pequeña/Cuchillo	—
Cuchillo Cocina	Saxo/Cuchillo	Sin Sed
Daga	Shamshir/Saxo	—
Shamshir	Dusack	—
Estoque Hueso	Evilcise	—
Espada Cazador	Claymore	—
Dusack	Arca del Valor/Espada 7 brazos	—
Espada Pequeña	Espada Selena	—
Espada Antigua	Arca del Valor	Stop
Choora	Nubeceleste/Comehombres	—
Nubeceleste	Dark Cloud	—
Comehombres	Espatlamillia	—
Saxo	Dusack	—
Rompedor Arena	Espada antigua	Sed
Espada Búho	Espada Cordero	—
Arca del Valor	Dark Cloud	—
Espada 7 brazos	Espatlamillia	—
Espada cordero	Espatlamillia	—

(continúa en próxima entrega)

Casas	Objetos	Obsequio	Colocación
Machos	Valla, Lámpara, Cuarto anexo, Pesas, Macho, Minimacho	Rompepiedras	Cerca de la cueva
Paige	Valla, Lámpara, Caseta, Rueda Dike, Paige	Zurrón nuevo	Cerca del estanque
Toan	Barril, Gato Chimenea, Llama Almacén, Rene	Nuevo personaje	Con la puerta al Este
Claudio	Valla, Lámpara, Caseta, Banco, Caja Caramelos, Claudio	Caramelo	Cerca de Alnet
Vejete Orayo	Mercancías, Cartel, Orayo Lámpara	Abrirá la tienda	Donde hay más casas
Bruja	Valla, Lámpara, Caseta, Banco, Tarro, Bruja	Su almacén	Cerca del molino
Alnet	Lámpara, Caseta Escalera, Llama Alnet, Carlos	Caña de pescar	Lejos de los Machos
Laura	Valla, Lámpara, Caseta, Xena, Triciclo, Laura	Pluma de Dran	Lejos del Alcalde

Al colocar las casas y el mobiliario al gusto de la gente, Dran te premiará con la técnica especial "Cuchillada del molino".




Cuando consigas el 100% de una casa, acércate a ella para recoger tu premio.


Investiga bien cada rincón del pueblo para recoger objetos importantes.


En los estanques de cada pueblo podrás pescar y obtener importantes objetos.


Esta será la casa en la que podrás dejar los objetos que te ocupen espacio.

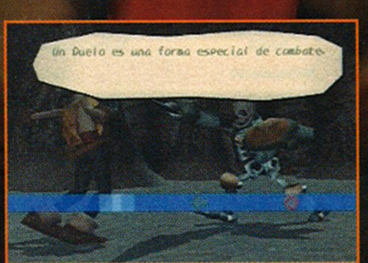
Guarida de la Bestia Divina

La Guarida de la Bestia Divina consta de 15 plantas a los que podrás llegar consiguiendo el "Blasón de Dran"; este objeto lo tiene en su poder un enemigo en cada nivel. **Para entrar en las zonas cerradas utiliza la Llave Hueso**, la cual sólo encontrarás en los cofres.

Peculiaridades de la mazmorra:

- Para empezar, en la **planta B4**, nuestro amigo **el Rey Hada nos enseñará cómo luchar con algunos enemigos**. Contra los tres primeros esqueletos utiliza los ataques normales, pero contra el cuarto tendrás que introducir un **combo de movimientos** en el momento oportuno. Tranquilo, porque el combo no te lo tienes que inventar; sólo **aprieta los botones que aparezcan en la pantalla cuando pasen por la marca azul clarito.**
- **En la planta B8 aparecerá un extraño personaje pidiéndote la Atlimillia**, y como Toan no se la dará, tendrás que enfrentarte a él, no con la espada sino introduciendo el combo de movimientos (igual que antes). Pero antes de que todo acabe, **con el mismo combo nuestro amigo tendrá que salvar a un gatito vagabundo** de uno de los ataques del hombre de pelo plateado. El gatito se convertirá en **Xiao**, uno de nuestros aliados.
- **El piso B11 es una zona limitada en la que sólo podrás avanzar con Xiao**, por lo que sólo habrá enemigos, así que **nuestro consejo es que antes de entrar aquí cargues tus bolsillos de Polvo Reparador.**


Tendrás que salvar al pobre gatito si es que quieres tener un nuevo compañero.



Aprèndete muy bien esta forma de combate para derrotar a varios enemigos.



En los cofres grandes de las mazmorras podrás encontrar a estos payasos ofreciéndote dos cajas ¡Cuidado! Ni las grandes tienen siempre armas ni las pequeñas objetos.

Jefe Final: Gruta de Dran

Para poder entrar necesitas la "Llave de Cuerno", la cual encontrarás al completar el molino. Al acceder a la gruta **verás a Dran poseído** por el genio gordo y malvado de la intro. **Para hacerle volver a la normalidad tendrás que utilizar a Toan y Xiao,** pero nada más sencillo: **ataca con el tirachinas de Xiao cuando Dran esté volando y cuando caiga al suelo corre hacia él para atacar con Toan.** Tendrás que repetirlo unas 6 veces, claro que eso depende de lo desarrollada que tengas tus armas. **Cuando Dran deje de estar "poseso", te sacará de la mazmorra y te regalará el "mapamundi".** Con él podrás moverte por los distintos pueblos que vayas descubriendo.





Pueblo Cazador

OBJETOS DE LAS TIENDAS:
Tienda Búho Sabio: Pan, Queso, Agua sabrosa, Polvo resurrección, Polvo reparador, Polvo autorreparador, Polvo de Huir, Polvo suplente, Cazaplantas, Antídoto, Jabón, Pluma de Dran, Lingote oro, Espada búho, Mimi Espinoso.

Al entrar en el nuevo pueblo, verás a un **extraño niño** que sale corriendo; más adelante descubriremos quién es. Avanza hasta el pequeño pasillo entre las montañas (justo enfrente a la entrada del pueblo), de este modo llegarás hasta la casa del niño regordete de antes; pero no te recibirá con los brazos abiertos precisamente. Prepárate para introducir el combo de movimientos; **si le vences conseguirás el "Pendiente de Cazador"**, gracias al cual podrás entender a **Juraku** (el árbol protector del pueblo) cuando vuelva a la vida.
Sal de nuevo al pueblo y encamina tus pasos hacia la parte de la derecha del mapa. Tan sólo tienes que seguir el cauce del río seco hasta encontrar a Juraku; allí **aparecerá el Rey Hada para explicarte tu nueva misión: devolver el agua al pueblo. Cuando consigas conectar el río desde la cascada hasta el Gran Árbol dirígete hacia allí para hablar con él.** Al haberle salvado, éste **te recompensará con "La Espada de la Serpiente"**, objeto imprescindible para seguir avanzando en la mazmorra.
Cuando venzas a la Serpiente blanca y consigas el Colgante Hueso, dirígete de nuevo a la casa de Goro para hablar con él y conseguir que se una al equipo. Lo último que debemos destacar como historia en el pueblo, es que **para conseguir el obsequio en la casa de Bumbuku tendrás que hacerles un último favor: entregar a Kululu la piruleta** que tenías guardada desde Nolum para que estén todos contentos o si no la que te dé Cuscús al terminar su casa.



Será mejor que coloques la tienda rodeada por completo de agua.

Características de Xiao

Será la segunda de abordo y la encontraremos en Nolum, en la casa de Toan transformada en gato. Dispondrá de menos armas, pero no por ello será más fácil evolucionarlas.
Armas: Tirachinas
Aumenta defensa: Caramelo Pez
Ataque: A distancia
Especial: Ninguno
Arma base: Honda madera (no evoluciona ni se destruye, pero sí se potencia)
Habilidad en mazmorra: Salto de abismos
Listado de armas:

Arma	Evolución	Efecto
Honda hueso	Flamenco	—
Honda Acero	Tirafuerte	—
Tirafuerte	Impacto doble/Matador	—
Honda Bandido	Tirafuerte/Impacto Doble	Robar
Steve	Supersteve	—
Flamenco	Y de Dragón	—
Impacto doble	Título de Bestia Divina	—
Matador	Título de Bestia Divina	—
Y de Dragón	Título de Bestia Divina	—
Título de Bestia Divina	Ángel tirador	—
Ángel tirador	Equipo ángel	Sanar

Armas

Uno de los puntos fuertes de *Dark Cloud* es su complejo sistema de armamento, mediante el cual es posible obtener casi un centenar de armas distintas combinando espadas, mazas, tirachinas, lanzas, pistolas y anillos con un variado repertorio de accesorios.



Las opciones con las que cuentas para evolucionar las armas son tres: Potenciar, Cambio de Estado y Fortalecer. Vamos a verlas detenidamente:

- **Potenciar: Activa en el menú Arma una vez hayas completado la barra de ABS del arma en uso** (la que está debajo del indicador de la resistencia del arma). Con esta opción, **conseguirás absorber los accesorios colocados en el arma,** subiendo de esta manera el nivel de la misma y dejando huecos libres para colocar nuevos accesorios. Puedes repetirlo cuando quieras, siempre que tengas la barra ABS completa.
- **Cambio de Estado: Disponible en el menú Arma una vez hayas potenciado el arma en uso 5 o más veces.** Con esta opción **destruirás el arma creando a su vez una Esfera de Síntesis, en la que se concentran buena parte de los poderes del arma destruida** y que podrás incorporar a modo de accesorio en cualquier otra arma. Por regla general, las acciones adicionales de las armas, como por ejemplo Robar, quedan intactas al crear una Esfera de Síntesis.
- **Fortalecer: Es el proceso más complicado de todos y será esencial para llegar con garantías al final del juego.** Para ver cómo fortalecer un arma, elige la opción Fortalecer del menú Arma y pasa ficha con **L1** y **R1**. Aparecerán de color rojo los atributos que necesita el arma para evolucionar. Para hacerlo, equipa en el arma los accesorios correspondientes a los atributos en rojo, potencia el arma cuando tengas la barra ABS completa y NUNCA la cambies de estado. Sólo así conseguirás armas como Dark Cloud o Equipo Ángel. Es un proceso muy lento, sobre todo con las últimas armas, que requieren muchas gemas y piedras preciosas, o bastante dinero para comprarlas.



Casas	Objetos	Obsequio	Colocación
Búho Sabio	Antorcha, Cartel, Sr. Bigotes, Entrada, Entrada Búho Sabio	Abrirá la tienda	Rodeado de agua
Seta	Antorcha, Señal Anita, Balcón, Ro	Semilla de Hierba Lunar	En un sitio alto.
Cacao	Antorcha, Señal, Escalera, Colada, Caseta, Cacao	Flauta Tonoraro	Rodeado de árboles
Viejo Barón	Antorcha, Señal, Tejado, Rama Anciano Barón	Historia del pueblo y Calabaza	Al lado de la cascada
Bumbuku	Antorcha, Señal, Escalera, Caseta Kululu, Bumbuku	Hoja ungüento	Cerca del molino de agua
Pao	Colada, Señal, Antorcha, Pao, Escalera	Fruta del Edén	Al lado del estanque
Kye, Momo	Antorcha, Señal, Escalera, Caseta Kye, Momo	Cazaplantas	Cerca de la tienda
Cuscús	Antorcha, Señal, Hierba, Cuscús	Su Almacén y un Caramelo	En un lugar alto
Salivazo	Lámpara, Señal, Hueso, Árbol, Salivazo	Atún Helado	Al lado de Momo

Una vez realizados todos lo deseos, Juraku te dará un Polvo Potenciador y el arma "Hacha de Guerra".





En ocasiones, tendrás que consultar a más de uno para construir las casas.



En cada hueco te darán pistas sobre el objeto que debe ir colocado en ese lugar.



En la Tienda del Búho Sabio podrás comprar un arma para Toan ¡Ahora!



Las casas Seta y Cuscúa deberán ir colocadas sobre los montículos de Tierra.

Bosque del Búho Sabio

El Bosque del Búho Sabio no se forma por pisos, si no por territorios, en total 17 (contando con el del enemigo final). **Para pasar de zona en el bosque tendrás que llevar tres cosas al Búho Sabio: una Castaña, una Piedra Brillante y una Baya Roja** (no tiene un orden concreto). Cada objeto lo tiene un enemigo de cada nivel, es decir, en total tres enemigos. Además, **tendrás que utilizar la Llave Bigote para poder entrar en las zonas cerradas del territorio.**

Peculiaridades de la mazmorra:

- **El Territorio 3 es una zona limitada de armas**, en la que no podrás cambiar el arma equipada y la que llevas incorporada perderá los puntos de Abs que haya adquirido hasta el momento. Un truco: **entra en el nivel con armas que tengan el Abs a 0** para no perder la posible evolución del arma principal.
- **En el Territorio 4 sólo podrá avanzar Xiao**, así que no te encontrarás ningún Atla en tu camino.
- **Antes de acceder al Territorio 9, tendrás que tener en tu poder la Espada Aspid o Espada Serpiente** (te la da Juraku). Al entrar en el nivel, deshazte de los hombres lobo introduciendo a su debido tiempo el combo de movimientos y acto seguido dirígete hacia la cueva de la izquierda para usar en la puerta la **Flauta Tonoraro** que te regaló el trovador. Al oírla, saldrá en tu busca una enorme serpiente a la que podrás vencer fácilmente con la espada que te regaló Juraku (simplemente tendrás que introducir el combo de movimientos, pero sin el arma mencionada ni siquiera te darán la oportunidad de intentarlo). Cuando la derrotes conseguirás el **"Colgante Hueso"** (era de Fudoh); así que sólo te queda llevárselo a Goro para que se una al equipo.
- **El Territorio 12 es zona limitada sólo para Goro**, así que no esperes encontrar ningún Atla en este nivel.
- **El límite del Territorio 14, consiste en la sed. En este nivel no suele haber lagos y las reservas de agua disminuyen más rápidamente. Xiao es más rápida andando y además aguanta mejor la sed.** Avanza con ella en este nivel (y utiliza las plumas de Dran)
- **Para acceder al jefe final, en el Territorio 17, primero tendrás que utilizar la "Semilla de Hierba Lunar" en el suelo de este nivel y acelerar su crecimiento con un "Rocío del Sol".**



Para pasar al siguiente nivel dale al Búho una piedra, una fresa y una castaña.

En cada mazmorra encontrarás un Duelo, que podrás repetir hasta que lo consigas.



Dependiendo de los enemigos, será mejor que utilices a un personaje o a otro.

Jefe Final: Master Utan

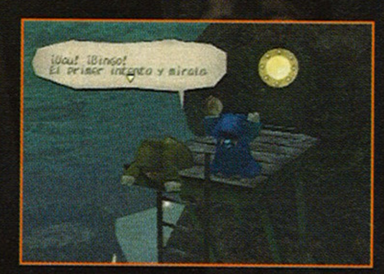
Como Dran, **el guardabosques de este pueblo está endemoniado**, y para hacer que vuelva a la normalidad tendrás que derrotarle en una sencilla lucha. El orden a seguir es el siguiente. **Usa el ataque de Goro para machacarle el pie y justo cuando esté quejándose remátale con Toan.** Repite el proceso cuantas veces sean necesarias para conseguir que Utan vuelva a ser tan pacífico como antes. Una vez todo vuelva a la normalidad, **el Guardabosques desbloqueará la salida para poder acceder al pueblo de los "enanos": Brown Boo.**





Brown Boo

Nada más entrar en el pueblo, verás que no eres muy bien **recibido. Habla con los enanitos del bosque y recorre las pasarelas hasta que dos desalmados te dejen sin sentido.** Despertarás maniatado en una habitación, pero tranquilo, porque pronto se aclarará el malentendido. Una vez te hayan contado la historia de sus antepasados y te hayan expuesto su idea de llevarte a la Luna, **tendrás que ayudarles a completar su nave espacial con la "Esfera Lunar". Ahora podrás ir al siguiente pueblo: "Reinas".**



Pueblo Reinas

OBJETOS DE LAS TIENDAS:

Tienda Lana
Cereza vibrante, Melocotón viscoso, Nueces bomba, Manzana venenosa, Banana madura, Polvo reparador, Polvo resurrección, Polvo suplente.

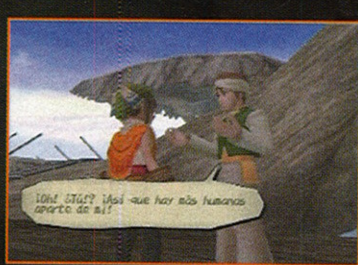
Tienda de Bufón
Gema de la Llama, Gema del Frío, Gema Relámpago, Gema del Viento, Gema Sagrado, Llama , Frío, Relámpago, Viento Sagrado, Cazamarinos ,Matabrujas, Lingote oro.

Tienda de Susi
Agua normal, Agua sabrosa, Súper Agua, Bebida energética, Queso, Llama, Frío, Relámpago, Viento, Sagrado.

Tienda de Jack
Cuchillo cocina, Gradius, Honda hueso, Martillo riqueza, Anillo platino, Pluma de Dran, Polvo reparador, Polvo autorreparador, Polvo de Huir, Polvo suplente, Polvo resurrección.

Tienda Ruty
Pez coleante, Evy, Hielo, Pececito, Agua normal, Agua sabrosa, Superagua, Polvo suplente.

Antes de poder adentrarte en la siguiente mazmorra, **tendrás que encontrar el puerto de la ciudad y buscar allí a un amable mercader.** Aparte de poder comprar objetos en su tienda, te contará la historia del pueblo y cómo llegar hasta el barco hundido.
El tercer aliado que aparecerá lo encontrarás en la Casa de Rey. Pero antes de nada será mejor que sepas que **si colocas la tienda de armas de Jack, cuando ya tengas a Ruby en tu poder, éste te obsequiará con dos armas, una para Ruby y otra para Goro,** y no tendrás que gastarte el dinero. Cuando hayas completado la catedral, el cura te contará la historia sobre la maldición que cae en el pueblo de Reinas; ya verás como poco a poco las cosas van teniendo sentido.
Al terminar la pescadería, te darán un pez y algo de hielo; pon los dos objetos juntos en el inventario, sino el pescado se pudrirá. »



Éste será el personaje más importante en este pueblo, así que quédate con su cara.



El mafioso de Reinas se encargará de recompensarte con creces tu trabajo.

A continuación te ofrecemos un listado con los accesorios de las armas disponibles en la aventura y sus cualidades:
Rompepiedras: Para mejorar armas contra enemigos Piedra.
Rompemetal: Potencia las armas contra enemigos de Metal.
Antimiméticos: Mejora las armas contra enemigos Miméticos.



Cazabestias: Perfecciona las armas contra enemigos Bestias.
Cazavoladores: Mejora las armas contra enemigos Voladores.
Cazaplantas: Potencia las armas contra enemigos Plantas.
Cazamarinos: Mejora las armas contra enemigos Marinos.
Matabrujas: Perfecciona el arma contra enemigos Brujas.
Matadinos: Mejora las armas contra Reptiles.
Matazombis: Potencia el arma contra enemigos Zombi.
Frío: Fortalece el atributo del arma sobre este elemento.
Llama: Fortalece el atributo del arma sobre este elemento.
Viento: Fortalece el atributo del arma sobre este elemento.
Sagrado: Fortalece el atributo del arma sobre este elemento.
Relámpago: Fortalece el atributo del arma sobre este elemento.
Topacio: Aumenta Ataque, Agilidad, Zombis y Voladores.
Diamante: Fortalece el arma contra todos los enemigos.
Esmeralda: Aumenta el Poder Mágico, Dinos y Plantas del arma.
Granate: Aumenta el Ataque, Llama, Bestia y Roca del arma.
Rubí: Aumenta poder del arma sobre Miméticos y aumenta atributo Llama.
Aguamarina: Fortalece el arma en Frío, Voladores y Marinos.
Turquesa: Fortalece el arma en Frío, Roca y Miméticos.
Perla: Fortalece el arma en Resistencia, Relámpago y Zombis.
Peridot: Aumenta el Ataque, Sagrado, Bestia y Planta del arma.
Zafiro: Aumenta Poder Mágico, Atributo Viento y Poder del arma sobre Voladores.
Ataque: Según el número de la placa potenciará el Ataque en esa cantidad.
Resistencia: Según el número de la placa potenciará la Resistencia en esa cantidad.
Poder Mágico: Según el número de la placa potenciará el Poder Mágico en esa cantidad.



» ¡Ah! Y si dejas pasar mucho rato, el hielo se derretirá. **Con esto podrás entrar en las zonas ocultas de este nivel.**

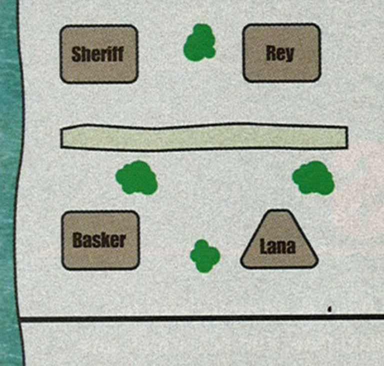
En la tienda de Basker tendrás que dejar la Hoja ungüento que te dieron en Pueblo Cazador. Sólo así, el bueno del tendero se quedará a gusto (¡qué manías tiene la gente!). Después de esto te dará su obsequio.

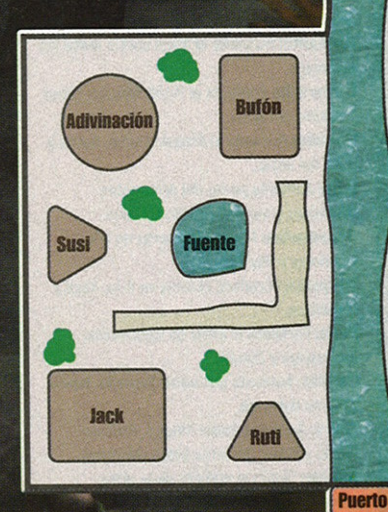
Otro detalle que hay que destacar de la ciudad de pescadores es que **para poder hablar con Bufón primero tendrás que terminar su tienda,** ya que si no, no abrirá y no podrás verle; **además, necesitas la "autorización del sheriff" para que te haga algo de caso.**

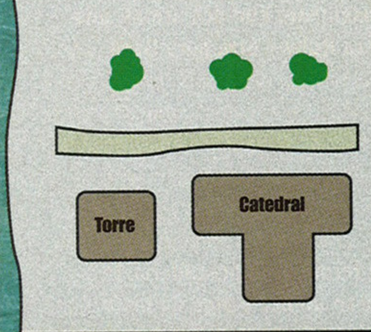
Tu misión en este pueblo, aparte de dejarlo como los chorros del oro, **es encontrar la esfera lunar para poder volver a Brown Boo**, pero no será precisamente en la tienda de cristales donde la conseguirás; sería demasiado sencillo. De cualquier forma, escucha las historias que tienen que contarte los habitantes de Reinas si quieres pasar un buen rato. Además, **una vez hayas terminado la casa de Adivinación, la bruja te echará una mano leyéndote el futuro y te dará pistas sobre cómo encontrar la Esfera y averiguarás algo sobre la misteriosa princesa que desapareció en el mar**. Después, **visita la frutería y la tienda de Rondo para hablar con los dueños** y que te expliquen algunas cosas. Será en la tienda de Rondo donde encuentres el objeto necesario para llegar al enemigo final de la mazmorra: la **Llave Musicaja**.



Coloca la tienda de Lana cerca de Rey para que vigile al sinvergüenza de su hijo









Ruby también formará parte del equipo y será muy útil para avanzar en el Barco.

Al completar esta tienda podrás comprar pescado y entrar en la Zona de Atrás.

Características de Goro

El ataque de este personaje será el más demoledor.
Armas: Hachas y martillos.
Aumenta defensa: Pastel de hierbas.
Ataque: Cuerpo a cuerpo. **Especial:** Carga.
Arma base: Mazo (no evoluciona ni se destruye, pero sí se potencia).
Habilidad en mazmorra: Acciona interruptores en el suelo.
Listado de armas:

Arma	Evolución	Efecto
Atún Helado	Caparazón	—
Martillo Riqueza	Martillo Mágico/Martillo Gaia	Riqueza
Caparazón	Martillo Mágico/Hacha de Guerra	—
Hacha Guerra	Hacha Satán	—
Martillo Prueba	Martillo Gaia	Pobreza/Absorción arriba
Martillo Mágico	Martillo Gaia/Juicio Final	—
Martillo Gaia	Gran Martillo	—
Juicio Final	Gran Martillo	—
Hacha Satán	Infierno	—

Casas	Objetos	Obsequio	Colocación
Jack	Cartel, Lámpara, Chimenea, Parasol Habitación, Jack	Abrirá la tienda	Cerca del agua
Sheriff	Prisión, Prisión Cartel, Sam Wilder, Bicicleta	Autorización	Al lado de Rey
Rey	Parasol, Coche Lámpara, Jake P po, Rey	Lámpara mágica	Con carretera
Bufón	Chimenea, Cartel, Parasol, Bufón Lámpara	Abrirá la tienda	Lejos del Sheriff
Ruti	Carreta peces x3 Ruti	Abrirá la tienda y te dará un pez	Cerca del puerto
Fuente	Superagua, pilar Caño	—	—
Basker	Chimenea, Cartel, Parasol, Segundo Piso Lámpara, Basker	Maquillaje y Almacén	En un sitio alto
Catedral	Tejaco sombrero Antorcha, Señal, Phil	Piedra Sagrada	Que mire al mar. Cerca de la torre
Torre Inclinada	Segundo y tercer Piso de la torre	—	—
Tienda de Lana	Carretillas fruta x3 Lana	Viscomelotón	Cerca de la casa del Rey
Tienda de Susi	Barril, Urna, Carrete, Susi, Lámpara	Súper agua	Cerca de una fuente
Casa Adivinatoria	Serpiente, Cartel, Yaya	Te leerá el futuro	Mirando al Este

Si consigues el 100% de las peticiones de los lugareños, el sheriff te obsequiará con la "Espada Macho".



Barco hundido

El Barco Hundido está dividido en Capas, un total de 17 y para pasar de un piso a otro necesitarás un "gancho". Como ya sabes, lo conseguirás derrotando a un enemigo de ese nivel y una vez lo tengas en tu poder, podrás abandonar la zona cuando quieras. **Llegarás a las zonas cerradas de los niveles utilizando la "Llave Cabina", que encontrarás en un cofre.**

Peculiaridades de la mazmorra:

- **La Capa 4 está limitada por la sed.** Es decir, las reservas de agua de todos los personajes disminuirán rápidamente. Pero como las mazmorras son aleatorias, será raro que no encuentres una zona en la que saciar tu sed.
- **La Capa 5 sólo permite la entrada a Xiao**, por lo tanto, como ya sabes, no encontrarás atlas en este nivel. Nada nuevo ¿no?
- **En la Capa 9 no encontrarás ningún Atla**; aquí sólo tendrás que luchar contra tres enemigos no muy complicados (siempre dependiendo del desarrollo del arma). Otro detallito sin importancia es que **necesitas a tu tercer aliado para avanzar en este nivel**, si no lo llevas tendrás que volver a salir y buscarlo ya sabes dónde ¿no?
- **La Capa 12 es una zona limitada en la que sólo Ruby podrá avanzar.** Recuerda que su arma todavía no es muy potente, al igual que su energía y sus reservas de agua no son muy elevadas, así que ten mucho cuidado aquí.
- El siguiente nivel, es decir, **la Capa 13, se caracteriza porque disminuirán mucho más rápido tus reservas de agua**, así que será mejor que vigiles el contador.
- **La Capa 15 es otra zona limitada, en esta ocasión cada vez que uses tu arma se reducirá el Abs**; es decir, que no absorberá la energía de los enemigos sino todo lo contrario, te la quitarán. Además, no podrás cambiar de arma.
- **En la Capa 17**, tras recoger todas las Atlas, **podrás encontrar la caja de música de la que te hablaron en la tienda de Rondo. Usa la llave en la caja y prepárate para enfrentarte a este tercer enemigo: La Saia.**



Para pasar de nivel en al barco tendrás que quitar a los enemigos el Gancho.



Las notas de humor aparecerán en cualquier situación. Disfruta de ellas.



Jefe Final: La Saia

Antes de enfrentarte a esta bruja marina, **lleva incorporado en tus bolsillos las plumas de Dran y bebidas energéticas. Además, incorpora el elemento Fuego a las mejores armas de cada personaje para que los ataques sean más efectivos** y no lleves el atributo Frío activado. Ahora viene lo complicado; para poder hacerla algo de daño haz lo siguiente: **con las plumas de Dran, acércate lo más rápido posible a ella con Toan y rómpele el escudo con su ataque o si prefieres atacar en la distancia, escóndete detrás de un pilar y ataca con Xiao. Acto seguido, usa la magia de Ruby para tostarla un poco.** Repite esto sin parar hasta que la reina de hielo se convierta en lo que realmente es. La bebida energética hará que los bloques de hielo no te congelen y que tu ataque sea más poderoso. Cuando Saia se reencuentre con su antiguo amor, éste te entregará la **"Esfera Lunar"**. Sólo queda volver a Brown Boo, aunque no podrás llegar a la Luna, algo raro pasa en el Templo.



Objetos

SALUD Y CURATIVOS

Pan: Recupera energía.
Queso: Recupera energía.
Fruta del Edén: Recupera energía.
Muslo de pollo: Recupera energía.
Banana madura: Recupera energía pero te da más sed.
Antídoto: Cura estado Veneno.
Agua bendita: Cura el estado Maldición.
Jabón: Cura el estado Viscoso.
Sanador milagroso: Cura todos los estados.
Amuleto no Maldición: Protege Maldición.
Amuleto Antiparada: Protege de ataques que produzcan el estado Parada.
Amuleto Antiviscoso: Protege de ataques que produzcan el estado Viscoso.
Bebida Energética: Más fuerte por un tiempo.
Agua Normal: Rellena un poco el agua.
Agua Sabrosa: Rellena casi todo el agua.
Súper agua: Rellena todo el agua.
Pluma de Dran: Más rápido en la mazmorra.
Calabaza: Aumenta las reservas de agua.
Bolsillo: Para llevar más objetos.
Polvo Reparador: Para reparar armas.
Polvo Autorreparador: Repara armas auto.
Polvo Suplente: Cambia de personaje en la mazmorra al morir el que controlamos.
Polvo Resurrección: Resucita el personaje.
Polvo Huir: Permite abandonar la mazmorra en cualquier momento.
Polvo Potenciador: Potencia el arma sin la necesidad de rellenar la barra ABS.

OBJETOS ARROJADIZOS

Si vences a los enemigos de las mazmorras con estos objetos te darán accesorios para las armas.
Gema Sagrada: Daños del elemento Sagrado.
Gema Viento: Daños del elemento Viento.
Gema del Frío: Daños del elemento Frío.
Gema Relámpago: Daños de Relámpago.
Gema Llama: Daños del elemento Fuego.
Manzana Venenosa: Envenena enemigos.
Cereza Vibrante: Provoca estado parada.
Bomba: Provoca daños explosivos.
Nueces Bomba: Provoca daños explosivos.

OBJETOS IMPORTANTES

Poción de Cambio: Vuelve humana a Xiao.
Flauta Tonoraro: Te la da Cacao en Pueblo Cazador y sirve para llamar serpientes.
Pendiente de Cazador: Te lo da Goro al vencerlo y sirve para hablar con Juraku.
Autorización: Te la da Wilder en Reinas para ver a Bufón.
Hoja Ungüento: Te la da Bumbuku en Pueblo Cazador para Basker en Reinas.
Maquillaje: Te lo da Basker en Reinas para que se lo des a Jibubu.
Rocío del sol: Te la dan en la mazmorra del Bosque del Búho Sabio y sirve para que crezcan rápido las plantas.
Caramelo: Te lo dan Claudio en Nolum y Cuscús en Pueblo Cazador y le tienes que dar uno a Kululu.



Atlantis El Imperio Perdido

1ª Parte

La Atlántida, el continente más antiguo y misterioso, está esperando a que le descubras. ¿No oyes su llamada? Nosotros ya hemos estado allí, y podemos decirte que es un lugar precioso. Pero, un momento... ¡quizá también podamos servirte de ayuda para llegar! Presta atención, porque el camino es largo.

LA MANSIÓN WHITMORE

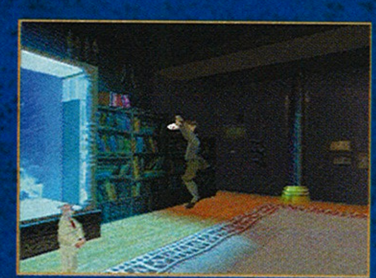
ATLANTIS

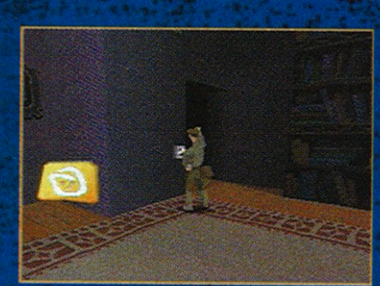
A: En la habitación de los documentos.
T: Encima de una estantería, también en la habitación de los documentos.
L: A la derecha de la caldera.
A: Dentro del hueco oscuro de la habitación de los documentos.
N: En la esquina inferior de la sala del agua.
T: En la esquina superior de la sala del agua.
I: Sobre el tanque de agua.
S: En la habitación secreta de la sala de calderas.

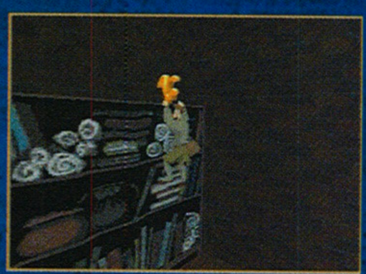
GEMA VERDE

En la habitación secreta del suelo que se abre desde el atril de la sala de calderas.

Dentro de la mansión conocerás a **Whitmore**, un amigo de tu abuelo que **te enseñará a ejecutar los movimientos básicos** de Milo. También te dará tu primer objeto, la **brújula**; y tu primer arma, el **bumerán**. El bumerán está hundido en un tanque de agua, en el interior de una habitación cerrada con llave. **La llave que necesitas** para abrir esa puerta **está partida en dos mitades**, y tendrás que encontrar los dos pedazos para poder abrir esa habitación.
La primera parte de la llave se encuentra en la habitación oscura, donde están los documentos de Whitmore, dentro de un escritorio. **La segunda mitad de la llave te la entregará el mismo Whitmore.** Una vez que hayas acabado el entrenamiento y recogido el bumerán del tanque de agua, **Whitmore te dirá que vayas de nuevo a la sala de calderas**. Ve hasta allí y acércate al atril. **Utiliza ▲ para abrir una habitación secreta en el suelo. Allí podrás practicar con el bumerán y recoger la Gema Verde y la última letra del nivel.**
Las anteriores letras eran fáciles de encontrar, te las habrás encontrado casi sin querer en el resto del nivel, pero de todos modos **te explicamos la localización de cada una en el cuadro "ATLANTIS"**.
Si ya tienes la última letra y la Gema Verde, sal por la misma puerta por la que has visto entrar a Milo en la secuencia de vídeo.


Whitmore te enseñará los movimientos básicos de Milo: saltar, golpear, agacharte y manejar el menú.


Cuando aparezca un signo de admiración sobre la cabeza de tu personaje, pulsa ▲. Así sabrás qué es lo que debes hacer.


En este nivel también hay letras que buscar. La última se encuentra en la habitación secreta del sótano.


Antes de irte, vuelve a la sala de la caldera y acciona el interruptor del atril para abrir una habitación secreta en el sótano.

ULISES

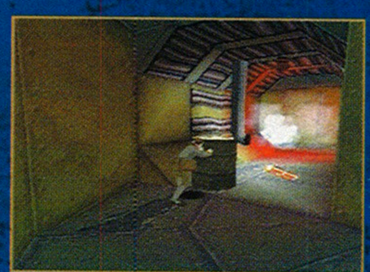
ATLANTIS

A: En el agujero de la izquierda que hay en la habitación con agua.
T: Sumergida en la habitación del agua.
L: La verás junto a los ventiladores del agua.
A: En la sala del submarino, a la derecha de la puerta.
N: En un agujero de debajo, pasados los ventiladores.
T: En el agujero de al lado.
I: Al final del pasillo con literas cubierto de agua.
S: Podrás encontrar esta letra junto a la última radio.

Sal de la sala del timón atravesando un pequeño pasillo. En la siguiente sala verás tres compuertas. **El hombre que hay junto a la compuerta cerrada te pedirá que busques a Audrey para que arregle unos mecanismos.** La radio para cambiar de personaje se encuentra en la habitación de la derecha —también hay un **botiquín** en un cofre azul—, pero antes de hacerlo, ve con Milo por la de la izquierda.
En el pasillo verás una tubería rota. **Utiliza a Milo para empujar el barril que hay en el pasillo** y así taponar la tubería. Continúa para ver que un poco más adelante el camino se divide en dos. Si vas por la derecha, utiliza a Milo para escalar por la pared. Si vas por la izquierda, deberás llamar a Vinny para que quite las cajas del camino, porque Milo no puede hacerlo. Primero **ve a llamar a Vinny y llévale hasta las cajas.** Utiliza ▲ para que él coloque una bomba y aléjate para no perder vida. Cuando el camino esté despejado, **ve a buscar a Audrey** y entra por la puerta que acabas de desbloquear. »

GEMA VERDE

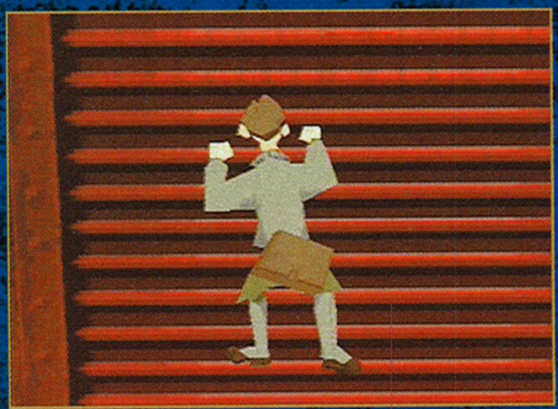
Al final del pasillo de la izquierda, en la zona de las hélices del agua.


Utiliza a Milo o Vinny para colocar el barril junto a la tubería rota y, así, asegurar el camino.


No dejes ninguna caja o baúl sin abrir. Cualquier personaje puede golpear estas cajas y cofres para encontrar cosas útiles.

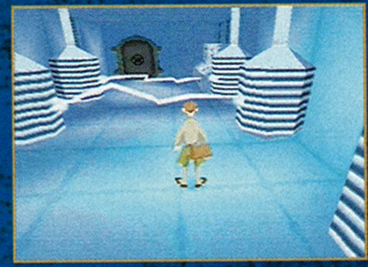
» En la sala del final **haz que Audrey arregle los cañones del Ulises**. Cuando lo haya hecho, **vuelve a la sala de la radio para buscar a Milo** y prosigue escalando por la pared. Al llegar arriba verás una secuencia de vídeo. Después, déjate caer por el hueco de la izquierda. Ignora de momento la escalera de fondo. En la sala de debajo encontrarás una **letra** y un agujero en el suelo junto a una **radio**. Sumérgete en el agua para llegar hasta otra **letra**. Vuelve por donde has venido y sigue por la escalera. En la estancia siguiente hallarás un **extintor**, una **radio** en el hueco de la izquierda y **otro trabajo para Audrey**. Cuando éste haya hecho su trabajo, verás otro vídeo. Vuelve y entra por la puerta del principio, donde estaba el Comandante. Al final del corredor encontrarás otra sala con agua. Para llegar a la puerta del otro lado, usa el **pasamanos** del techo. Hazlo. En el siguiente pasillo encontrarás al hombre de antes. **Apaga el fuego seleccionando el extintor** en tu lista de objetos. Sigue por el corredor hasta que veas una agujero en el suelo con agua. Déjate caer en él y bucea por la derecha para entrar por una puerta. Tras ella llegarás a una zona con ventiladores. Coge la **manivela** del fondo y regresa al pasillo. Coloca la manivela en la puerta que hay al fondo del corredor y entra. Verás otra secuencia.

Te encuentras en una sala blanca con dos caminos. Ve por la derecha para llegar a una plataforma sobre el submarino, donde encontrarás una **letra** y una **palanca**. Activa la palanca y vuelve a la sala blanca. Ahora, pasa con cuidado entre los alternadores. En la sala del fondo verás otra **palanca** que parará los ventiladores. Páralos, vuelve al pasillo y sumérgete en el agua hasta los ventiladores. Coge las **tres letras** —dos en las salas de debajo— y sigue por el único camino. Verás dos nuevas aberturas en la pared. La salida es por la derecha, pero si vas por la izquierda, encontrarás la **Gema Verde** del nivel. Sigue por la derecha cuando la tengas (al final hay una **letra**). Sal por la abertura de arriba, **usa la radio como punto de control** y entra por la puerta tras la secuencia de vídeo. Presta atención a la secuencia que sigue al fuego. Memorízala y atraviesa la zona con cuidado. Tras el fuego, verás una sala al fondo. Entra y acciona el **interruptor** de la pared. Atraviesa la compuerta del submarino que hay abajo para terminar el nivel.


Milo es el único personaje que puede escalar, ya que ésa es su habilidad especial. Cada uno tiene una, claro.

Hay una letra junto a las aspas, pero espera primero a que se paren para recogerla o te harán picadillo.

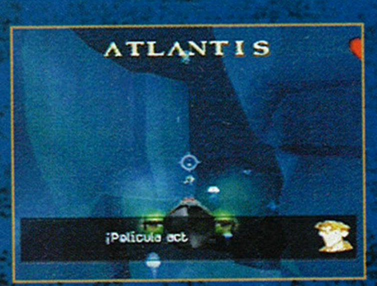

Utiliza el pasamanos del techo para llegar a la puerta que hay al otro lado.


Cuidado con los rayos que cruzan el pasillo. Memoriza la secuencia y cruza.

ATAQUE DEL LEVIATÁN

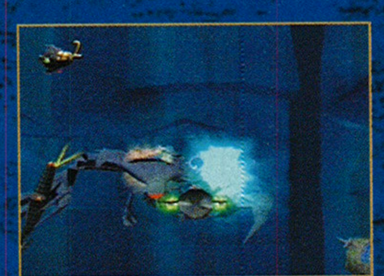
ATLANTIS

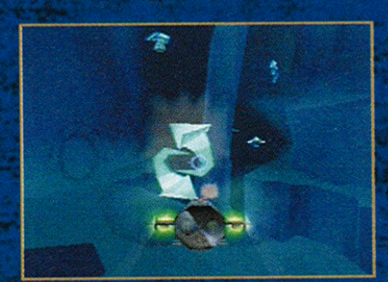
Encontrarás todas las letras después de derrotar al Leviatán, en el desfiladero submarino. Las verás fácilmente.



Una vez cogidas las letras de "Atlantis", se desbloqueará la secuencia de vídeo.

Un terrible **monstruo marino** os ataca. Tendrás que distraerle hasta que todas las cápsulas hayan podido escapar del submarino. **Dispara con ✖ y no le pierdas de vista en ningún momento**. En la primera fase del combate te lanzará monstruos pequeños. Después, cuando sólo queden cuatro o cinco cápsulas por escapar, comenzará a lanzarte rayos magnéticos. No te será muy difícil acabar con él. Cuando lo hayas hecho, sigue por la grieta de la pared. Ahora deberás continuar el viaje en la cápsula a través de un desfiladero subacuático repleto de monstruos, medusas y rocas. **Recoge todos los relámpagos y flechas que encuentres** —vida y puntos de control, respectivamente— y avanza por el único camino posible hasta llegar al final. Intenta no chocar con las paredes, porque eso te restará vida, y evita los ataques de los monstruos. Una vez que consigas llegar al final, verás una secuencia de vídeo y se acabará el nivel.


Dispara al Leviatán para distraerle y evitar que ataque a las cápsulas que aún quedan por escapar o no podrán lograrlo.


No dejes de coger ningún checkpoint. Si te matan, volverás a repetir el nivel desde el último por el que pasaste.

GEMA VERDE

Cerca del final y antes del último punto de control. Tendrás que avanzar por la zona más alta para encontrarla.

ARRECIFE

Por el momento, éste es sólo un nivel de paso. **El objetivo por ahora es encontrar las Gemas de Hielo y de Fuego que abrirán las puertas de Atlantis.** Estas gemas se encuentran repartidas en diferentes niveles del juego, y **desde el Arrecife podrás entrar en cualquiera de los dos: hay una entrada arriba a la derecha y otra arriba a la izquierda.** Entra en estos niveles en primer lugar y, una vez que te hayas hecho con las dos gemas que necesitas para cumplir tu objetivo, regresa para continuar el juego. Es bastante sencillo, ya verás.

PRUEBA DEL HIELO

Avanza por la izquierda. Verás a dos hombres de las nieves a los lejos. Tú no puedes alcanzarles con tu bumerán, pero ellos a ti sí... Verás una puerta cerrada entre unas columnas. Continúa y acaba con el bigfoot. Un poco más adelante, en un **cofre**, encontrarás la **llave de la puerta**. No entres aún. Continúa un poco más para explorar el terreno y recoger las **gemas** que hay esparcidas en esta zona. Cuando las tengas todas, regresa a la puerta y utiliza la llave para entrar.
Avanza un poco y baja los escalones de la derecha. Una vez abajo, a la izquierda de la puerta que verás, te toparás con un bigfoot y un par de cangrejos. También hay un **punto de control** y una **lata de comida**. Cuando estés listo, atraviesa la puerta. Cruza el pasillo y la puerta siguiente. Llegarás a un puente helado, pero antes de seguir, acaba con el pesado monstruo.
Hay un problema con este puente: está roto por la mitad (como todos los puentes de todos los juegos en los que salen puentes, claro). **Tendrás que regresar a la radio y llamar a Audrey** para que dispare a la estalactita que hay sobre el puente con su pistola. Una vez ésta haya caído, podrás cruzarlo.
Al otro lado, tras acabar con el bigfoot y cruzar la puerta, verás dos posibles caminos. Pero por el momento sólo puedes continuar de frente, ya que la puerta de la derecha está cerrada. No obstante, en cuanto avances un poco, se abrirá, dejando salir a un bigfoot. Acaba con él y recoge la **letra**. Después, continúa hasta la puerta que verás al final.



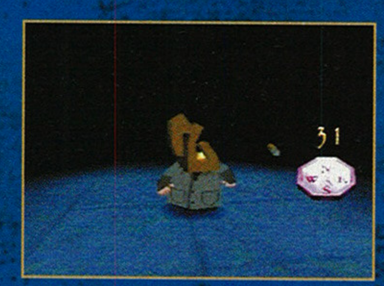
Dispara al símbolo de la pared que coincida con el del suelo para que se alce la siguiente plataforma.



En este caso tienes que recoger todas las gemas que puedas mientras te deslizas por el túnel helado.



Combina el cristal naranja con el bumerán y, al dispararlo, batirás a todos los enemigos que haya cerca.



En algunos lugares oscuros quizá necesites la brújula combinada con el cristal fucsia para encontrar los secretos.

ATLANTIS

A: En la sala de la que sale un bigfoot, al cruzar el puente de la estalactita.
T: Al final del puzzle de los símbolos de las plataformas y las paredes.
L: En una de las cuevas de la zona a la que te lleva el ascensor del pilar.
A: En el túnel de hielo que te llevará hasta donde se encuentra el mamut congelado.
N: En la habitación oscura que hay en la sala de la estatua del guerrero. Tendrás que entrar con Moliere.
T: Al principio de la cuesta de nieve con rocas rodantes.
I: En el túnel de la cuesta de nieve con rocas rodantes.
S: Al final de la cuesta de nieve con rocas rodantes.

Utiliza la radio como punto de control y colócate sobre el símbolo del suelo. El siguiente puzzle es muy fácil de resolver: **tienes que disparar a los interruptores que hay en las paredes de la cueva en el orden en que se van descubriendo.** Es decir, deberás disparar al interruptor que tenga el mismo símbolo que tienes bajo los pies para que se descubra el siguiente símbolo, y así hasta el final de la cueva. Fácil, ¿no?
Cuando llegues al final, coge la **letra** de la izquierda. ¿Ves la puerta a lo lejos? **Tendrás que disparar a las estalactitas del techo** para llegar hasta ella. **Usa la radio al final como checkpoint** y entra por las puertas. Atraviesa el pasillo y, en la siguiente habitación, quédate en la entrada. Dispara al lobo que vendrá y entra. Hay un pilar en el centro con escalones que tienes que subir, pero antes, da un rodeo para coger los **cristales**.
La parte de arriba del pilar es un ascensor que te llevará hasta una zona superior. Cuando estés arriba, verás unos escalones a un lado con una **radio** y más escalones un poco más a la izquierda. Sube por estos últimos y, arriba, acaba con el robot que protege la cueva. Dentro de esta cueva encontrarás una **letra** y un **cristal fucsia**.
Si ya tienes ambas cosas, baja y ve a los escalones de la **radio** (aprovecha para hacer un **checkpoint** y para **seleccionar a Milo** si no lo has hecho antes). Sube por aquí hasta una cueva en lo más alto que está protegida por otro robot. Dentro de esta caverna encontrarás una **vida extra** y un **antídoto**. Sal de la cueva otra vez. Ahora verás otra cueva a la izquierda, a la que podrás llegar caminando por la cornisa. Entra por la puerta, derrota al monstruo y rompe los dos **cofres**. Después, continúa hasta la siguiente habitación.
Verás una pequeña secuencia de vídeo. Dentro de la habitación hay dos monstruos más, acaba con ellos (no olvides recoger los **cristales**). Ve con Milo hasta el interior de la figura en el centro de la sala. **Utiliza ▲ en el pergamino de la pared.** »

» El suelo se romperá. Milo caerá por un túnel helado a bastante velocidad. Intenta recoger todos los **cristales** por el camino. Milo aterrizará junto a un mamut congelado en una cornisa. Empuja al mamut para hacerlo caer y verás otra secuencia. Después, déjate caer al área inferior. **Usa la radio como checkpoint** y ve por la derecha a la puerta que ha destrozado el mamut. **Sigue por el camino de gemas blancas**. El mamut empezará a perseguirte por el túnel mientras tú recoges las **gemas** y esquivas los obstáculos. Si te alcanza, volverás al último checkpoint.

Al final del pasillo tendrás que seguir corriendo por una cornisa en el exterior de la montaña. Cuando paséis por una zona quebradiza, el mamut se caerá y quedarás libre. Sigue por la puerta que se abrirá en la pared para llegar a una sala con la **estatua de un guerrero** en el centro. Hay varios robots rondado por esta zona, pero es inútil acabar con ellos, porque vuelven a salir más de los agujeros que hay en la pared. Para salir de esta habitación deberás atravesar la puerta que hay detrás de la estatua. La enorme losa azul se abrirá en cuanto te acerques. Sin embargo, hay una sala en esta habitación a la que tienes que ir primero: es la estancia que hay a la derecha de por donde has entrado. Milo no se atreverá a entrar porque está oscuro, así que **tendrás que buscar a Moliere**. Hay una **radio** encima de la pared escalable de la izquierda.

Con Moliere, baja hasta la habitación oscura y entra. Dentro de esta sala encontrarás una **letra** y varias **gemas**. También hay un **interruptor** en la pared que activará unas plataformas en la habitación contigua. Sal de aquí cuando lo tengas todo y entra por la puerta azul del fondo. Avanza por la derecha para ver un pasillo a la izquierda con una roca para escalar. **Pero antes deberás encontrar una radio para seleccionar a Milo**, es el único que puede escalar. Hay una radio tras la puerta del fondo, en el pasillo siguiente. Una vez que juegues con Milo de nuevo, regresa a la pared escalable y sube por las dos paredes para llegar a una gran sala. Coge las **gemas** y ve por la izquierda. Verás una zona elevada a la que llegar con un salto. Dentro del cofre que hay junto al **interruptor** está la **Gema de Hielo**. Presiona el interruptor y vuelve a la última radio. El interruptor habrá levantado unas plataformas en esta zona. Salta sobre ellas para alcanzar dos zonas. A la derecha encontrarás un **botiquín** y una **Gema Verde**. A la izquierda, la salida, pero cuidado con los dos robots que hay en los salientes de la pared. Después de salir, avanza hasta el fondo. Hay una cuesta de nieve a la derecha. Sube esquivando las rocas que bajan por la pendiente. **En este camino verás las últimas gemas y letras del nivel.**

GEMA VERDE

Casi al final del nivel, en la sala de las plataformas de hielo que fueron levantadas por el interruptor que estaba junto a la Gema de Hielo.



También encontrarás a varios "bigfoots" blancos en este nivel, ten cuidado con ellos, son muy pesados y mortíferos.



Este gigantesco bloque de hielo guarda en su interior a un mamut. Empújalo hasta el borde para hacerlo caer y ya verás...

PRUEBA DEL FUEGO

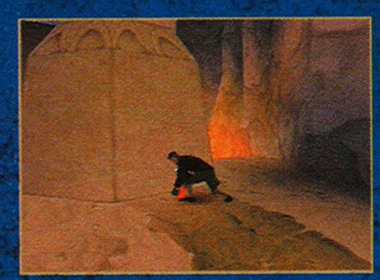
ATLANTIS

A: En la cornisa que alcanzas con la última plataforma azul del principio del nivel.
T: En la habitación de los dos pilares, tras el de la derecha.
L: En una cornisa entre las cabezas que lanzan fuego.
A: En la habitación de los seis interruptores.
N: Sobre un pilar en la sala de las columnas que hay antes de la Gema de Fuego.
T: En la habitación subterránea que escarba Moliere, tras una antorcha.
I: En la sección de plataformas azules, suspendida en el aire.
S: En el piso inferior, después de la primera sección de plataformas flotantes.

Comienzas de cara a una serie de plataformas de roca sobre lava ardiendo. Ten especial cuidado con algunas rocas que se hundirán con tu peso. Salta a las plataformas de la derecha y alcanza la plataforma azul que hay un poco más allá. Se elevará. Salta entonces a la roca de arriba. Aquí, cruza rápidamente el puente —se puede caer— y monta en la otra plataforma azul. **Usa la radio como punto de control**. La plataforma te bajará de nuevo a la zona de lava, continúa saltando por las rocas hasta una nueva plataforma de color azul, al fondo. Esta plataforma te llevará hasta una cornisa superior. A la derecha encontrarás un **botiquín** en el interior de un baúl. Cógelo y sigue por la izquierda. Recoge la **letra** que hay a la derecha y sigue a la entrada en la pared del fondo. Ten cuidado, porque algunos tramos de roca se romperán bajo tus pies.



Las plataformas de roca se hunden con tu peso, así que date prisa al saltarlas o... serás un Milo chamuscado.



Elige a Vinny con ayuda de la radio y haz que coloque una carga explosiva junto al pilar para conseguir derribarlo.

Dentro de la cueva, **utiliza la radio como punto de control** y abre el **cofre** de la izquierda para recoger un **antídoto**. Después, avanza hasta la sala siguiente. Verás un enorme pilar en medio con una roca al lado. También hay un río de lava que no puedes cruzar y un molesto monstruo de lava que te tira rocas ardiendo. Ignora al monstruo y **vuelve a la radio para llamar a Vinny**. Haz que Vinny empuje la roca y que coloque una carga de dinamita junto al pilar para tirarlo. Después de eso, podrás atravesar el río de lava utilizando el pilar a modo de puente sobre la lava. **Puedes continuar jugando con Vinny o ir a buscar a Milo**. Cuando estés en la otra orilla, verás un camino que se abre delante de ti. No vayas aún por aquí: primero, ve por la derecha del pilar y entra en la cueva que verás en la pared. Allí, además de unos cuantos bichos, encontrarás un **cristal de lava**. Si ya tienes el cristal, sigue por el camino que dejaste antes.

Por el camino te atacarán dos escorpiones y otro monstruo de lava. Acaba con ellos con el bumerán y sigue avanzando. Toma el **cristal naranja** y el **antídoto** que hay dentro de los dos baúles que verás y avanza hasta dar con una habitación similar a la anterior. Esta vez, sin embargo, verás que hay dos pilares y una sola piedra que mover. Como antes, **usa a Vinny para tirar los pilares** y cruza la lava, pero ve primero por el pilar de la izquierda. Entra en la cueva y acaba con los monstruos (uno de ellos lanza veneno, cuidado). Toma los **antídotos** de las cajas y sube por el saliente rocoso que hay junto al libro. Una vez arriba, salta para agarrarte al techo. Deslízate hasta el final y recoge el **segundo cristal de lava** el baúl. Baja y regresa por donde has venido. Arrastra la roca hasta el otro pilar y crúzalo (hay una **letra** detrás del pilar de la derecha). Una vez en el otro lado, **coloca los cristales de lava en cada agujero azul de la pared para que se abra la puerta.**
La siguiente sección requiere un poco de paciencia. Hay tres cabezas en el pasillo que lanzan fuego y una roca que puedes mover. Se trata de **empujar la roca hasta la boca de la cabeza para que deje de echar fuego.** Entonces, tendrás que dar la vuelta a la roca y tirar de ella para separarla de la cabeza. Además, **también tienes que dejar colocada la roca entre las cabezas para recoger una gema blanca y una letra** que hay en cornisas superiores (sólo puedes alcanzarlas saltando desde la roca). Cuando pases las tres cabezas, acaba con los tres bichos y sigue por el corredor hasta el final. Llegarás a una zona abierta con un único camino. Avanza evitando el fuego y las rocas que te lanzan desde la lava. Al final, verás una entrada. Sigue por allí. En esta sala tendrás que resolver un puzzle sencillito: **hay varios interruptores alrededor de la figura central, y debes pulsarlos en el orden correcto.** Cada vez que te equivoques, la figura del centro te lanzará rocas de fuego. Antes de hacer nada, **recorre el escenario para acabar con los monstruos y recoger las gemas y la letra. Empezando por la derecha, acciona el primer interruptor; después, el tercero; y por último, el quinto.** Con esto se habrán levantado tres plataformas sobre la lava del anterior escenario. Vuelve allí y pasa por ellas. En la entrada de la cueva, esquiva el fuego de las dos cabezas para continuar. Al final del pasillo, atraviesa la puerta. Llegarás a una zona con varias columnas y caminos. Pero primero, observa el escenario. Si avanzas un poco, Milo te dirá que necesita la ayuda de otro personaje (Vinny, pero aún no le llames). Si avanzas hasta el final del corredor, verás un camino a la derecha y otro a la izquierda (en ambos encontrarás una radio). El primero de estos lleva a una sala con una calavera en la pared. Allí encontrarás la **gema verde**, pero de momento, nada más. Sigue este orden: **empieza llamando a Vinny en cualquiera de las radios.** Llévale a la entrada y detona una dinamita. **Vuelve a por Milo** y sube por las columnas que habrán caído a la izquierda. Arriba, acaba con los enemigos y continúa por la derecha hasta una cornisa. Salta al saliente de al lado (ahora puedes ver el escenario anterior desde arriba). Cuando llegues a la última cornisa, después de haber recogido la **letra**, tira del **barril** que está sosteniendo la roca del fondo. Sube y salta al saliente de la izquierda. Déjate caer abajo y explora un poco. Al final del pasillo hay una sala grande con algunos bichos y un suelo inestable. **Necesitarás la ayuda de Moliere**, otra vez...
Hay una **radio** en un saliente, ve hasta ella y regresa aquí con el Capitán Moliere, a la zona inestable, para que escarbe en el suelo. Una vez hecho, caerás a una zona inferior. Acaba con las dos hormigas y fíjate en el interruptor de la pared (hay una **letra** detrás de una antorcha). Este interruptor desplazará la **calavera** grande que hay en la pared de la sala donde estaba la Gema Verde. Sal por el único camino posible para llegar al escenario de debajo. Ve a la sala de la calavera en la pared y, en la estancia que se ha abierto, toma la **Gema de Fuego**. También te las verás con un monstruo de lava al que puedes ignorar. Dirígete a la salida que te queda (al principio era el camino de la izquierda). Coge las **dos gemas blancas** y continúa cuando se abra la roca. Al final del camino —tendrás que acabar con un par de hormigas y un cangrejo—, verás varias plataformas azules flotando sobre la lava. Sube a la primera que se acerque y déjate llevar. Cuando veas más plataformas flotando a la izquierda, súbete a una de ellas. Mientras flotas en esta segunda plataforma, pasarás cerca de un par de cabezas que echan fuego. **Agachate con L1 para no quemarte.** Verás una cornisa a la izquierda, pero no saltes a ella. Continúa un poco más si quieres recoger la **penúltima letra**. Ahora da toda la vuelta otra vez para saltar a la cornisa que dejaste pasar de largo. Aquí, en el suelo, hay una **radio** y una plataforma azul. Utiliza el **punto de control** y sube a esta plataforma para bajar. Allí hallarás la **última letra** del nivel. Más allá verás otra sección de plataformas. Salta sobre la primera y, después, sobre la que venga por la izquierda. Subirás por una catarata de fuego y, una vez arriba, salta a la cornisa de la derecha. Avanza para coger las últimas **gemas**. Llegarás a otra sección de plataformas azules. Monta en la primera y salta a la cornisa del fondo al llegar al final para terminar en este nivel.



No dejes sin coger la letra ni el cristal blanco que hay entre las cabezas que echan fuego, te harán falta después.



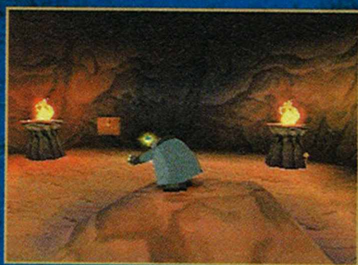
Acaba con los bichos que hay en el escenario para que no te molesten mientras resuelves el puzzle.



Estos "simpáticos" cangrejitos hiperdesarrollados te atacarán a la mínima y, lo que es peor, te seguirán.



Ten cuidado al saltar de plataforma en plataforma o te darás un baño de lava que no le sentará nada bien a Milo.



El Capitán Moliere será imprescindible en un momento de este nivel. Tendrá que escarbar para encontrar una sala oculta.



Mucho cuidado con las cabezas que arrojan fuego. Tendrás que mover las rocas hasta sus bocas para taparlas.

GEMA VERDE

Podrás hacerte con la Gema Verde de este nivel en la habitación de la calavera, justo en la pared donde has cogido la Gema de Fuego.

ARRECIFE 2 CON LA GEMA DEL HIELO Y LA GEMA DEL FUEGO

ATLANTIS

A: En el agua, cerca de la entrada al nivel del fuego.
T: Al final del pasillo de la excavadora.
L: En la habitación de las dos estatuas.
A: También en la habitación de las dos estatuas.
N: En la cueva, junto a la antorcha del principio.
T: En la cueva, junto a la Gema Verde.
I: En la cueva, junto a la radio que hay al final.
S: En la cueva, en el hueco donde encuentras la pieza para la excavadora.

GEMA VERDE

Encontrarás la Gema Verde de este nivel en la cueva que se abre con las Gemas, junto a una de las letras.

Ahora que tienes las dos Gemas, **vuelve al Arrecife para seguir**. Recoge los **cristales blancos.** Al acercarte a la puerta que tienes detrás se abrirá. Entra y, hacia la mitad del pasillo, verás una **excavadora estropeada**. Necesitas una pieza de recambio para hacerla funcionar. Coge la **letra** que hay al fondo y vuelve a salir.
Ahora ve por la izquierda. Acaba con el cangrejo y coge la **vida** y la **gema**. Después, déjate caer al agua para coger la **letra**. Bajo el agua verás otra entrada, un poco más allá. Ve por ella y sube a la superficie en la habitación siguiente. Aquí hallarás **dos letras** y algunos **cristales**. **Coloca las Gemas en la base de cada estatua.** La entrada que hay detrás de ellas se abrirá cuando lo hayas hecho. Entra. Lo que se ha abierto es una cueva enorme con varios recovecos o cuevas más pequeñas a los lados. Aquí encontrarás los últimos enemigos, **cristales** y **letras**, además de la **pieza de la excavadora**. Si ya has revisado toda la cueva, vuelve afuera hasta donde estaba la excavadora, en la puerta delante de la cua comienza el nivel. Antes de entrar, **deberás usar la radio** que hay a la derecha, bajo la entrada al nivel del fuego, **para pasar a jugar con Audrey**. Ve con ella hasta la excavadora y coloca la pieza en su sitio.
¿Ya has tomado el control de la excavadora? Pues dirígete en esta ocasión utilizando el botón ✖ hasta la pared de enfrente. Para atravesar la pared, sólo tendrás que pulsar ✖. Excavarás la roca automáticamente. En la siguiente zona tendrás que hacer lo mismo, pero esta vez hay tres monos dándote la tabarra. Puedes atropellarlos, pero volverán a salir más. Céntrate en la pared y excava. Para hacerlo más rápido, choca directamente contra la roca. Enseguida acabarás el nivel.


Golpea a los enemigos o, si no quieres correr riesgos, dispárales con tu bumerán.


Cuando tengas las Gemas del Hielo y del Fuego, colócalas debajo de las estatuas.



La pieza de la excavadora está en el hueco secreto tras las estatuas de las Gemas.


Si además de taladrar la pared, chocas contra ella, la derribarás más rápido.

FUGA DEL CAMIÓN

Un nivel cortito. **Conducirás un camión por una carretera en ruinas llena de obstáculos**. Deberás tener en cuenta el nivel de gasolina, además de los niveles de vida de Milo y del propio camión. **Cuando tengas que saltar en algunos tramos rotos, aprieta el acelerador.** La mayor parte del tiempo no te hará falta, salvo para pasar algunos barriles o rocas, pero la velocidad por defecto es ideal para no dejar nada sin recoger por el camino. **Procura tomar todos los botes de gasolina y los corazones** para mantener tus niveles de salud bien altos en todo momento. **¡Y no te olvides tampoco de pasar por los checkpoints!** Pero si te pasas alguna letra, es mejor que ignores los checkpoints y vuelvas a intentarlo.

ATLANTIS

Encontrarás todas las letras fácilmente a lo largo del camino, aunque tendrás que volver a repetir en las bifurcaciones.

GEMA VERDE

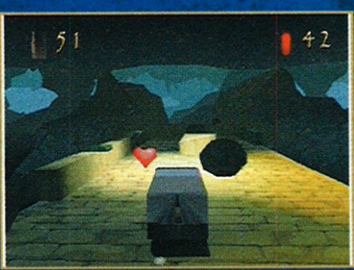
Al igual que las letras, verás la Gema Verde enseguida: se encuentra flotando sobre una zona encharcada.



En las zonas inundadas deberás controlar con firmeza la dirección del camión, ya que la corriente te arrastrará.



La Gema Verde y las letras son fáciles de ver, si no las coges es mejor que ignores el siguiente checkpoint y vuelvas a probar.



Acelera o frena según el caso para evitar los barriles y rocas que ruedan de un lado a otro de la carretera.



Tu música y los mejores logos en tu móvil

Para anular un logo, llama y marca la opción en el menú

906 88 77 25

más en... http://www.por-mi.com

10 · 3 · 30 · 10

Así suena la navidad

Blanca Navidad	916004
Pequeña Ciudad de Belén	916008
We Wish You a Merry Christmas	916011
Jingle Bells	431407
Noche de Paz	910223
Last Christmas (Wham)	913156
El Tamborilero	916009
Campanitas de Belén	916016
La Procesión de los Santos	911235
Himno de Despedida (Fin de Año)	407261

Adorna tu móvil

200343	200346	300697	705049
200345	200377	200304	700196
705042	300653	200348	200325
200333	200324	200290	200283
100074	100075	100073	200282

TOP 10 LOGOS

1	100008	6	202227
2	212463	7	211573
3	314502	8	100007
4	702123	9	314561
5	704441	10	202615

TOP 10 TONOS

1	**Misión Imposible**, CINE	407714
2	**Simpsons**, TV Theme	407698
3	**Como el agua**, Camaron	431402
4	**We are the champions**, Queen	407408
5	**Sex Bomb**, Tom Jones	407480
6	**Me pongo colorada**, Papa Levante	431636
7	**El alma al aire**, Alejandro Sanz	431371
8	**Pantera Rosa**, TV	407693
9	**Real Madrid**, Himno Fútbol	431446
10	**Cacho a cacho**, Estopa	431433

Llama e indica el número de tono e icono que quieres, luego nos das tu número de móvil y aparecerá en tu pantalla!!

servicios sms

Si te quieres reir manda un mensaje al **66666** con la palabra chiste y te enviaremos un chiste muy gracioso. Hay muchos temas entre los que puedes elegir: suegra, machista, borracho... Sólo tienes que poner chiste y a continuación el tema. Ej: chiste:borracho ¡¡¡JA,JA,JA QUE RISA!!!

"La mejor manera de librarse de la tentación es caer en ella"
Oscar Wilde

Si quieres presumir delante de tus amigos, pide una frase a nuestro servicio de citas célebres. Manda un mensaje con la palabra CITA al número **66666** y recibirás un ejemplo de sabiduría.

mi sms 66666 www.mi-sms.com



Díselo con... www.mi-ligue.com
La mejor forma de decir en un mensaje todo lo que no te atreves a decirle en persona

906 88 70 44

SI QUIERES GASTAR UN BROMA A TUS AMIGOS Y ESCUCHAR SUS REACCIONES

Teléfonos fijos o móviles

Elige un personaje y danos el teléfono de tu amigo. ¡No pararás de reir!

906 88 70 58 www.mi-broma.com

¿QUIERES VIVIR UN PARTIDO MINUTO A MINUTO AUNQUE NO LO PUEDAS VER? Te mandamos un mensaje a tu móvil cada vez que uno de los equipos marque un gol o cuando saquen una tarjeta roja. ¡Y sabras el resultado del encuentro antes que nadie! www.mi-deporte.com

906 88 72 30



Válido para todos los móviles

Ponle la voz de tu personaje favorito: South Park, un cantante... ¡Hazlo ya! www.mi-contestador.com

906 88 70 54

¿quieres hacer nuevos amigos? el party line más divertido



906 88 70 45

¿Te gusta la gente sexy, romantica, sencilla o posesiva?

Tenemos novias y novios virtuales para todos los gustos. Elige tu tipo e indicanos a que hora quieres recibir los mensajes de tu nueva pareja. ¡¡Dejaras pasmado a tu mejor amigo!!

9 0 6 88 72 32

¡Gana 10.000.000 de pesetas!

¿Eres de los que creen que "nadie regala nada"? Pues si tienes suerte, puedes ganar importantes premios en metálico, sólo por el precio de una llamada de teléfono.

¡Hoy puede ser tu día de suerte!

906 88 71 27

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110. TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110
Sagem SÓLO TONOS MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500 · Motorola SÓLO TONOS T250, V100, V50 · Alcatel SÓLO TONOS One Touch Easy 300
Ericsson SÓLO TONOS T29s, R520M, T20E, SH888, S868, I888 · Siemens SOLO TONOS SL45 · Panasonic SOLO TONOS EB6092

NO VÁLIDO PARA MOVILINE. PRECIO MIN. 165 PTS/MIN.



conectajuegos.com
Más de 8.000 trucos, 1.000 críticas de las últimas novedades en juegos.
Más de 400 descargas
demos, actualizaciones, drivers, todo sobre
JUEGOS ONLINE
y mucho más en...
http://www.conectajuegos.com
NOTICIAS
REPORTAJES
TRUCOS
GUÍAS...
CRÍTICAS
conéctate a la MEJOR COMUNIDAD DE JUEGOS y gana ESTUPENDOS PREMIOS
EL PORTAL DE
HOBBY PRESS

Manager de Liga 2002

La actualización de la temporada

Los que ya conozcáis *Manager de Liga* sabréis que se trata de un simulador que nos coloca a los mandos de un equipo de fútbol (de Primera o Segunda División), con el objetivo de preocuparnos de todos los factores que afectan a este deporte, desde elaboración de plantillas y planes de entrenamiento, a precios de entradas y mejoras en el estadio, pasando por fichajes, cesiones... Vamos, control total sobre el club elegido.

Por supuesto, *Manager de Liga* ofrece los clubes, jugadores y competiciones reales, lo que nos permitirá jugar la liga española, la Copa del Rey o la Liga de Campeones. Además, también incluye retos del tipo ser el equipo más goleador de una temporada o recuperar a un club de un descalabro económico. En resumen, es exactamente igual que la versión 2001, pero con la temporada actualizada al día de su comienzo, una reducción de los tiempos de carga, mayor IA en el desarrollo de los partidos y un cambio de banda sonora. Por lo demás, tan genial como siempre.

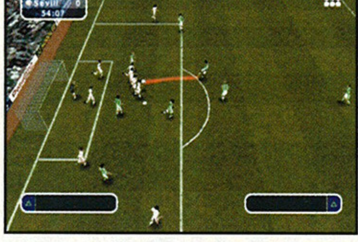


Podremos ver como en la tele las repeticiones de las mejores jugadas de todos los partidos.





Podemos modificar a nuestro gusto la estrategia de juego ajustando al milímetro cada posición.


Durante el juego, lo más que podemos hacer es dar órdenes a los jugadores y cambiar de táctica.



Si las cosas van bien y tenemos dinero, podemos mejorar y ampliar nuestro estadio.

Worms World Party

Muerde el polvo, gusano

Como sus antecesores, *World Party* es un juego de estrategia por turnos en el que nuestro objetivo es liderar a un escuadrón de cuatro gusanos, que moveremos por turnos, para que acaben con el escuadrón rival. Para ello, podemos hacer uso de un amplio y variadísimo arsenal en el que tienen cabida desde ataques cuerpo a cuerpo, al más puro estilo *Street Fighter,* a armas de largo alcance como bazookas, granadas o ametralladoras.

Básicamente, es idéntico a las dos versiones anteriores aparecidas en PSOne, y lo único innovador que vamos a encontrar es la introducción de más modos de juego y niveles, además de un notorio cambio estético que recuerda a los dibujos animados. Así, la cifra de modos se incrementa con un mejorado entrenamiento, una serie de misiones en las que tendremos que cumplir distintos objetivos, o los ya conocidos duelos a muerte, entre los que existe una variante contrarreloj.

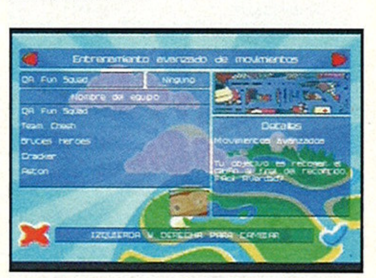

Los escenarios están bien diseñados y resulta divertido averiguar dónde se esconde el rival.


El control resulta bastante complicado y acertar con algunas armas requiere bastante práctica.

Como en los anteriores *Worms*, *World Party* proviene del PC, donde su máxima virtud era que se podía jugar a través de Internet, algo que se ha quedado por el camino en esta versión para PSOne. Por supuesto, podemos jugar contra un amigo, que es donde realmente el juego se hace divertido, porque jugando solo los turnos terminan resultando demasiado largos y hasta aburridos.

El control es demasiado complicado y poco fiable con ciertas armas, pero si te gustan este tipo de títulos y has disfrutado con los anteriores *Worms*, no quedarás defraudado. Eso sí, esperábamos más novedades.





En el nivel de entrenamiento puedes aprender desde cómo moverte a cómo utilizar el bazooka.


Dependiendo del equipo que escojas variarán las misiones a las que te enfrentarás.

Guilty Gear X

La lucha 2D no ha muerto

Después de *Capcom y SNK*, Sammy es la tercera compañía en importancia dentro de la lucha 2D, aunque no es menos cierto que fuera de Japón apenas se conoce su trabajo. Su primer título de renombre fue *Guilty Gear*, del que os hablamos hace unos meses en su versión para PSOne. Ahora, nos llega su secuela en una edición que mejora algunas deficiencias de la Coin Op en la que está basada.

Como otros juegos 2D de última generación, *Guilty Gear X* llama la atención por sus gigantescos personajes, coloristas escenarios, su pegadiza banda sonora heavy y espectaculares efectos visuales, aunque no es menos cierto que la velocidad de juego y la emoción de los combates no consiguen alcanzar el nivel esperado. Además, frente a *Capcom Vs SNK 2*, su plantel de luchadores puede parecer hasta ridículo, con un total de 15, al tiempo que sus modos de juego no ofrecen absolutamente nada nuevo. Lo único que sigue salvando el juego es la existencia de técnicas y golpes especiales que no están disponibles en ningún otro título, como un "super ataque especial" que nos permite decidir el combate de un solo golpe, aunque estemos en el primer asalto. Por lo demás, nada que no hayamos visto ya en otros títulos. A ver si para la próxima, innovamos un poquito...



Cuando la barra inferior está completa, podemos ejecutar letales ataques especiales.



Frente a otros juegos de lucha 2D, *Guilty Gear X* ofrece un plantel de luchadores muy reducido.



El estilo de juego se asemeja al de cualquier título de lucha 2D que se os ocurra, sobre todo en lo referente a la ejecución de los golpes especiales.



En *Guilty Gear X* la voz cantante la llevan las armas de los luchadores, que son tan dispares como una convencional espada o un ancla de barco...



18 Wheeler American Pro Trucker

¡Abran paso, llega el rey del asfalto!

El atractivo de *18 Wheeler* es hacernos creer que pilotamos, con un sistema de juego muy arcade, máquinas de decenas de toneladas capaces de alcanzar los 130 Km/h sin que haya fuerza humana capaz de pararlos. Las colisiones ni arañan la pintura, y podremos embestir a otros vehículos o conducir en dirección contraria sin miedo a ser detenidos. Todo ello espectacularmente recreado y ambientado. Eso sí, hay que reconocer que los gráficos resultan bastante sosos, las texturas son simples y el "popping" campa a sus anchas por los escenarios, aunque esto no le resta un ápice de diversión, que es de lo que se trata.

Sin embargo, el gran problema de *Eighteen Wheeler* es que es muy corto. El modo Arcade no es un desafío fácil y hay que conocer bien los recorridos para llegar a tiempo a la meta, pero las cuatro etapas se acaban enseguida, y ni siquiera los trayectos alternativos alargarán demasiado la diversión.

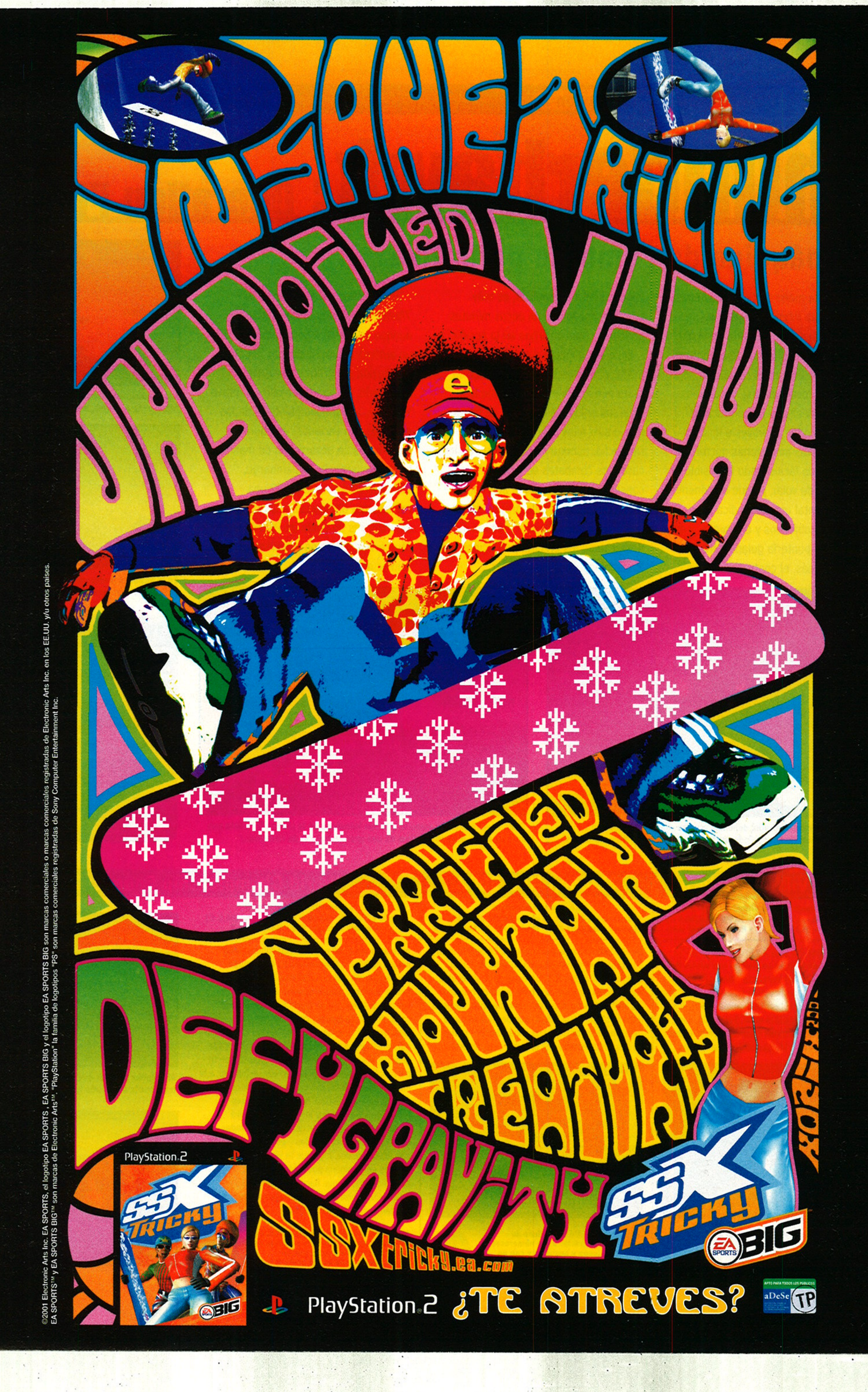
Tampoco los otros dos modos de juego, Reto de Puntos, donde tenemos que echar vehículos de la carretera, y Aparcamiento, son demasiado largos ni tan divertidos como el modo Arcade, aunque sean para dos jugadores...

Si en el modo Arcade llegamos a la meta antes que nuestro rival, jugaremos las fases de bonus.



En nuestro viaje atravesaremos los EE.UU. y encontraremos sorpresas como este tornado.




INSANE TRICKS
UNSPOILED VIEWS
TERRIFIED MOUNTAIN
DEFY GRAVITY
ssxtricky.ea.com
SSX Tricky
EA SPORTS BIG
PlayStation 2
PlayStation.2 ¿TE ATREVES?
aDeSe TP
©2001 Electronic Arts Inc. EA SPORTS, el logotipo EA SPORTS , EA SPORTS BIG y el logotipo EA SPORTS BIG son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países.
EA SPORTS™ y EA SPORTS BIG™ son marcas de Electronic Arts™. "PlayStation" la familia de logotipos "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Thunderhawk: Operation Phoenix

La máquina de combate definitiva

De la mano de Core nos llega este interesante híbrido de simulador y arcade en el que controlamos un sofisticado helicóptero Thunderhawk en cuatro campañas, divididas en misiones. Así, tendremos que bombardear objetivos, rescatar rehenes, escoltar convoyes e incluso realizar furtivas incursiones nocturnas.

El juego nos facilita todo lo posible la experiencia de volar, ya que disponemos de instrumental que nos indica la situación de objetivos y enemigos, y de sistemas de puntería guiada para las armas. Además, el control, que utiliza los dos sticks analógicos, es muy intuitivo, por lo que en pocos minutos podemos concentrarnos en la acción.

El realismo corre a cargo de los gráficos, que recrean a la perfección tanto nuestro helicóptero como las diversas unidades militares de tierra, mar o aire a las que nos enfrentaremos. De hecho, aunque en la mayoría de los casos los combates se realizarán a considerable distancia, al acercarnos veremos que el detalle gráfico de las unidades es asombroso. También son destacables los efectos producidos por los cambios de clima o de luz.

Todos estos detalles hacen de *Thunderhawk* sea un juego notable, aunque se queda a las puertas de ser un auténtico superclase por la pobre recreación del gráfica del terreno y, sobretodo, por su desarrollo repetitivo. Y es que, aunque los objetivos de las misiones son variados, a la hora de jugar todos se desarrollan de manera bastante parecida. Sin embargo, *Thunderhawk* acerca a PS2 una refrescante alternativa a los complejos simuladores de vuelo de PC, al ofrecernos diversión y acción desde el primer momento.


Las condiciones climatológicas son diversas: nieve, niebla, lluvia... e inciden en la visibilidad.


En la misiones nocturnas será imprescindible utilizar la visión infrarroja del interior de la cabina.

Antes de comenzar la misión, debemos equipar nuestro helicóptero con armamento. Tenemos ametralladoras, bombas y misiles de diversas clases.

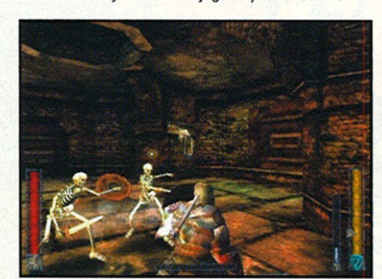

Tanto la vista exterior como la que nos introduce en la cabina del piloto son muy jugables, pero esta última da una gran sensación de realismo...



Rune Viking Warlord

Proein • Acción/Aventura
Castellano • 1-4 jug. • +16 años • 10.990 ptas. (66,5 €)
MC (141 Kb) • DS2 • M.Tap 2 • Ratón y teclado USB

Tras su paso por PC, Take 2 y Proein llevan a PS2 las aventuras de Ragnar, un vikingo que vuelve de la muerte en busca de venganza. Venganza es lo que deberíamos pedir nosotros tras contemplar sus paupérrimos gráficos, horribles animaciones, flojo sonido y excesiva simpleza en el desarrollo, que tapan sus escasas virtudes (planteamiento, 4 vistas, buen arsenal y modo Multijugador). Una lástima.



VALORACIÓN. ***Rune Viking Warlords*** **es un título muy flojo en todos los sentidos. Es una pena que una buena idea haya contado con tan pésima realización.**



Madden NFL 2002

EA Sports • Deportivo
Castellano • 1-8 jug. • + 3 años • 10.990 ptas. (66,5 €)
Memory Card (144 Kb) • Dual Shock 2 • Multi Tap 2

Siendo fieles a su propia tradición, EA Sports saca a la venta una nueva entrega su saga de fútbol americano *Madden NFL*. Un espléndido simulador muy sencillo de jugar, aún para quien no conozca las reglas de este deporte. Como siempre, posee la licencia oficial de la NFL, lo que permite incluir a todos los equipos de la liga y los nombres reales de sus superestrellas. Si te gusta este deporte...



VALORACIÓN. Un título lleno de posibilidades gracias a sus numerosos modos de juego y opciones y con un apartado técnico de quitarse el sombrero.



World Championship Snooker 2002

Codemasters • Deportivo
Inglés • 1-6 jug. • +3 años • 10.990 ptas. (66,5 €)
Memory Card (69 Kb) • Dual Shock 2

Ante un genero tan poco trillado como son los juegos de billar, Codemasters ha conseguido sorprendernos con un fantástico título que no puede perderse ningún snooker que se precie. Gracias a la licencia de World Snooker, podrás competir con cualquiera de los 27 mejores jugadores de snooker del globo, en los 12 torneos más prestigiosos del mundial de este complicado deporte. Y si ninguna de estas estrellas va con tu personalidad, siempre podrás crear un jugador a tu imagen y semejanza con su completo editor.
Pero si en algo destaca *WCS 2002*, es en la jugabilidad. Su intuitivo interfaz te permitirá aprender los trucos y técnicas más avanzadas desde las primeras partidas y ponerlas en práctica con total sencillez. Algo que te vendrá muy bien si quieres tener alguna posibilidad ante tus contrincantes, ya que hacen gala de unas habilidades quizá demasiado desarrolladas, que pueden desanimar a los novatos.

VALORACIÓN. No hay muchos títulos de billar, pero desde ya éste es su nuevo Rey. Un título muy divertido y que te enganchará a poco que te guste el snooker. 8


Al golpear, tendrás que ajustar al máximo la trayectoria si quieres tener alguna posibilidad.




NUEVA YORK. POLICÍA SECRETO FUGITIVO.
NADA QUE PERDER™
"ES FANTÁSTICO Y LA PUESTA EN ESCENA PARECE DIGNA DE UN OSCAR A LA MEJOR REALIZACIÓN. UN TÍTULO DE PRÓXIMA GENERACIÓN AUTÉNTICO" PLAY2 OBSESION
EXIT ONLY
"MAX PAYNE... EL JUEGO DE ACCIÓN EN TERCERA PERSONA MÁS INNOVADOR HASTA AHORA"
ACCIÓN A RAUDALES
MAX PAYNE™
MAX PAYNE ES UN HOMBRE QUE YA NO TIENE NADA QUE PERDER EN LA VIOLENTA Y FRÍA NOCHE. UN POLICÍA SECRETO CONVERTIDO EN FUGITIVO, ACUSADO DEL ASESINATO DE SU MEJOR AMIGO, Y AHORA PERSEGUIDO POR LA POLICÍA Y LA MAFIA. MAX ESTÁ CONTRA LA PARED LUCHANDO UNA BATALLA SIN ESPERANZAS DE VENCER PREPÁRATE PARA EL JUEGO DE ACCIÓN DEFINITIVO EN PS2. PREPÁRATE PARA EL DOLOR......
DISPONIBLE EN PC
PS2® A LA VENTA EN NOVIEMBRE 2001
DESARROLLADO POR: REMEDY
PRODUCIDO POR: 3D REALMS GODGAMES
PUBLICADO POR:
PC CD-ROM
PlayStation 2
18
DISTRIBUIDO POR: PROEIN
www.proein.com
MAXPAYNE.COM

Klonoa 2: Lunatea's Veil

El felino de Namco salta a Playstation 2

Alejándose en esta ocasión de su línea habitual de juegos arcade y de velocidad, y lejos de echarse atrás ante el catálogo plataformero existente en PS2, Namco nos ofrece la segunda parte de *Klonoa*, uno de sus éxitos en el género de las plataformas para PSOne, esta vez para PlayStation 2.

En *Klonoa 2*, el Mal ha vuelto a sembrar el caos gracias a una campana que emite ondas malvadas, por lo que nuestro simpático gatito, acompañado de una joven aprendiz de hechicera y su mascota, tendrá que activar las cinco campanas de la paz para contrarrestar este efecto y acabar con el mal.

Con este argumento, sencillo pero efectivo, recorremos los más de 20 niveles del juego (incluyendo varios niveles secretos que se activan tras conseguir un número concreto de ítems) superando todo tipo de retos, donde las plataformas y los puzzles, que poco a poco se van volviendo más y más complicados, son los absolutos protagonistas. Como es habitual en este género, al final de cada fase tendremos que enfrentarnos a un enemigo final que nos planteará más problemas al avanzar en la historia. Para "romper" un poco con el esquema plataformero, de vez en cuando participaremos en carreras alocadas esquivando objetos, persecuciones de enemigos, vuelos sobre extraños animales...

La riqueza visual que ofrece *Klonoa 2* y la perfecta unión de personajes y escenarios en 3D unidos a un desarrollo 2D, depurados con la cada vez más utilizada técnica "Cell Shading", hacen que cada lugar que recorramos sea un espectáculo a contemplar, gracias también a las cámaras, que siempre se colocan de forma que nunca perdamos a Klonoa de vista. A esto se le une la música, que se aleja bastante de las típicas melodías repetitivas y ofrece en cada momento la melodía adecuada para seguir el ritmo de la aventura, algo de agradecer.

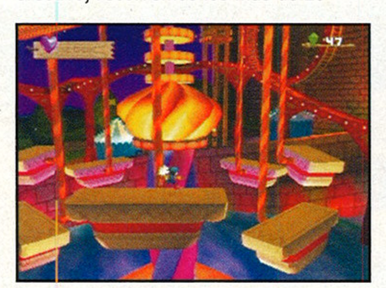
A los más exigentes plataformeros, quizás les resulte de primeras algo sencillo y lineal, pero según avancen en la aventura descubrirán que no todo es tan fácil como parece, por lo que no quedarán defraudados.



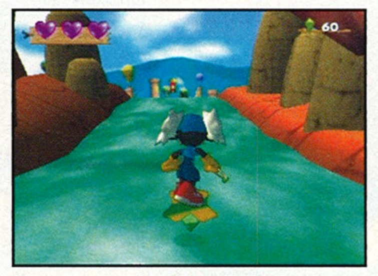
El parque de atracciones nos ofrecerá diversos retos y muchas sorpresas, como la montaña rusa.







De vez en cuando tendremos que superar pequeños retos para poder continuar.



Klonoa 2 no es solo un juego de plataformas: también podremos hacer carreras y persecuciones.



A pesar de su aspecto fiero y su tamaño, los enemigos finales suelen ser bastante fáciles.

DNA: Dark Native Apostol

Virgin • Arcade
Castellano • 1 jugador • +11 años • 9990 ptas. (60,04 €)
Memory Card 2 (90 Kbytes) • Dual Shock 2

DNA parte de un interesante argumento que nos presenta a una organización que opera al margen de la ley y usa en sus "trabajitos" a humanos dotados de poderes, gracias a alteraciones genéticas. Uno de estos individuos se rebela e intentará escapar, lo que da lugar a un arcade con tintes aventureros que sin embargo cae en diversos fallos: desarrollo lento y repetitivo, enemigos que son un estorbo más que una amenaza, entorno gráfico mejorable pese al uso de Cell Shading en los personajes, puzzles muy sencillos que consisten en pulsar interruptores...
A la poca variedad de armas disponibles se unen las también escasas mutaciones del protagonista, que consisten en bombas de tiempo y en una explosión de velocidad y resistencia gracias a los cuatro chips con los que podemos equiparnos.
Sin aportar nada nuevo al género, solo los incondicionales de este tipo de juegos se sentirán atraídos por *DNA*. El resto, abstenerse.

VALORACIÓN. Los diversos fallos que presenta este *DNA* hacen que no parezca un juego de PS2. Solo interesante para incondicionales de los arcades simplones. 5



Esta especie de sapo gigante mutado será el enemigo final de la primera fase.



Ministry of Sound Edition

Ubi Soft • Musical
Inglés • 1 jugador • +3 años • 4.995 ptas. (30,02 €)
Memory Card 2 (--) • Dual Shock 2

Siguiendo la estela de *Music*, Moderngroove y el club londinense que da nombre a este título han culminado la primera herramienta de iluminación y ambientación de discotecas para PS2. Casi con las mismas prestaciones de un kit profesional, *Ministry Of Sound Edition* nos permite escoger entre cientos de figuras, imágenes estáticas y secuencias de vídeo para crear las composiciones visuales que se nos ocurran, a las que podemos añadir efectos especiales en tiempo real. El control es muy sencillo y desde el menú principal podemos escoger los temas que queremos oír, entre más de 5 horas de música perteneciente a los sellos del propio club, y seleccionar los objetos y el orden en el que aparezcan, los cuales podemos mover, girar y controlar en tiempo real.
Así de simple es *Ministry of Sound Edition*, un título con menos posibilidades que la saga *Music*, ya que abandona la composición y se centra en la ambientación, donde consigue buenos resultados. Si piensas montar una discoteca...

VALORACIÓN. No se trata de un juego como tal, sino de una completa utilidad para ambientar discotecas. Por eso, si no te gustan este tipo de experimentos...huye.





Desde este simple menú accederemos a las cinco sesiones de música, los efectos visuales...



Fútbol ¡¡Y Goooool!!

¿Quieres sabes cuál es el mejor simulador de fútbol para PS2? Pues repásate bien esta comparativa. Seguro que encuentras el que mejor se adapta a tus exigencias.



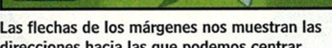
Esto es Fútbol 2002

Equilibrio al alcance de todos

Compañía: Sony | Precio: 9.990 ptas | Idioma: Castellano | Edad: +3

Periféricos: Memory Card (74 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2

Valoración Gráficos: E Diversión: MB Calidad/precio: E

Las flechas de los márgenes nos muestran las direcciones hacia las que podemos centrar.



Las repeticiones tienen un número de opciones realmente excelente. No perderemos detalle.

Con un par de meses de ventaja con respecto a sus rivales, Sony presentó *Esto es Fútbol 2002*, su primer título de fútbol para PS2 que ha supuesto un intento muy a tener en cuenta de quedarse con lo mejor de las dos series ya consagradas. Y encima luciendo un apartado gráfico de los que quitan el hipo.

Efectivamente, podemos considerar a *EEF 2002* como una especie de "híbrido" que se sitúa entre *FIFA 2002* y *Pro Evolution Soccer*. Por un lado, alberga casi tantas opciones, campeonatos y equipos como el título de EA Sports, con algunas salvedades (sólo tiene la licencia de la FIFPro, por ejemplo) y algunas aportaciones interesantes (las competiciones especiales). Por otro, trata de acercarse a las altas cotas jugables de *PES*, no en su sistema de juego (mucho más mecánico y sencillo que en el título de Konami), pero sí en el dinámico ritmo de juego y en la "magia" de los partidos, donde todo puede pasar. Y tampoco hay que olvidar virtudes propias y exclusivas, como las acertadas rutinas de colisión de la pelota o la excepcional recreación física de los jugadores, la mejor hasta la fecha.

Así pues, Sony presenta un simulador de calidad, con un buen número de opciones y asequible para todos los públicos. Los puristas quizá puedan ver algo simple su sistema de juego, pero si buscas un título equilibrado, *EEF* es tu juego.



El apartado gráfico de *EEF 2002* luce un acabado excelente en todos y cada uno de sus aspectos.

FIFA 2002

En busca de una simulación más real

Compañía: EA Sports | Precio: 10.990 ptas | Idioma: Castellano | Edad: +3



Periféricos: Memory Card (910 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2





Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: E



Pese a que los contrarios presionan más que nunca, regatearles es tan sencillo como de costumbre.

Para no ser acusados con justicia de presentarnos el mismo *FIFA* del año anterior, pero más bonito y actualizado, los chicos de EA Sports se han devanado los sesos buscando una fórmula que consiga conjugar la variedad habitual de opciones con un estilo de juego más realista. Y lo consiguen, aunque no sin algunas reservas.

En efecto, el nuevo sistema de pases aporta más realismo a la serie en la medida de que ahora hay que precisar siempre la fuerza del envío. Este sistema favorece mucho la profundidad de las jugadas, haciéndolas más espectaculares. La cara oscura de este sistema es la defensa, en la que sufriremos más de una vez el rigor del nuevo sistema. La representación física de los desmarques, por su parte, es una buena idea, aunque no nos parece muy realista que se puedan ver los movimientos contrarios. En definitiva, es un sistema que mejora el concepto anterior, pero al que le faltan algunas cosas por pulir. Además, el ritmo de juego sigue siendo lento y, acciones como tirar a gol o regatear, continúan siendo muy fáciles.

Por lo demás, *FIFA* mantiene el insuperable nivel en número de opciones, equipos, competiciones y calidad en los comentarios, en lo que sigue siendo su principal arma, ya que sus argumentos jugables siguen bastante por debajo del título de Konami. La decisión es vuestra.



La ambientación está mejor conseguida que otras veces, pero no supera a la de sus rivales.



El nuevo sistema de pases permite aprovechar muy bien los desmarques.

Pro Evolution Soccer

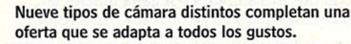
Realismo adaptado a los nuevos tiempos

Compañía: Konami | Precio: 10.490 ptas | Idioma: Castellano | Edad: +3.

Periféricos: Memory Card (183 kb) | Dual Shock 2 | MultiTap 2

Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: E





Nueve tipos de cámara distintos completan una oferta que se adapta a todos los gustos.

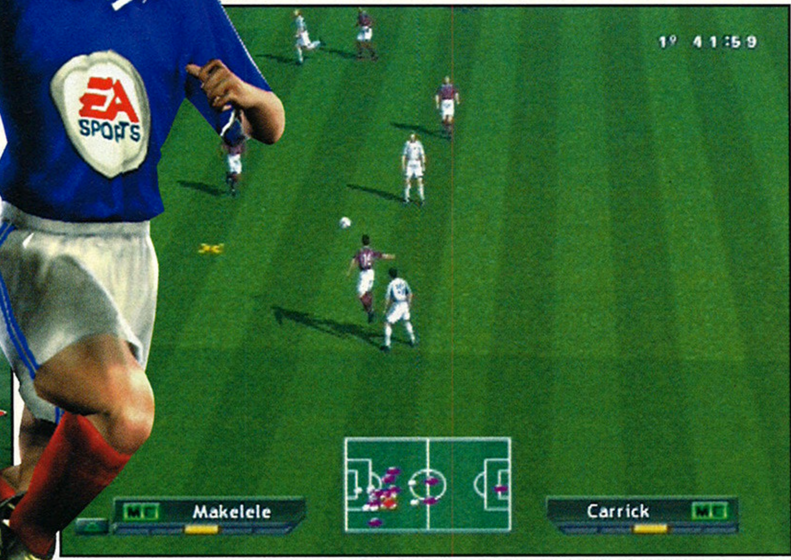


Marcar un gol en *PES* no es tarea fácil. Por eso no abundan los marcadores abultados.

El baluarte de la simulación llega a PS2 con toda la herencia jugable del genial *ISS Pro Evolution 2* y un apartado gráfico acorde con los tiempos que corren. Lamentablemente, las carencias que arrastraba el título de PSOne se mantienen en éste, con lo que nos encontramos con un impagable sistema de juego que no se ve acompañado por un buen despliegue de opciones.

Y es que en *Pro Evolution Soccer* Konami vuelve a ofrecernos una simulación tan real y ajustada que no nos queda más remedio que quitarnos el sombrero mientras degustamos el sistema de juego que más se acerca a todo lo que es un partido de fútbol de verdad. La libertad de movimientos que *PES* deja al jugador, unida a las posibilidades que ofrece, justifican esta afirmación. Y que quede claro que ni *FIFA* ni *EEF* logran siquiera acercarse a las sensaciones que trasmite este título.

Lamentablemente, una vez más su calidad se ve arruinada por un pobre catálogo de opciones, de equipos y de torneos, así como un trabajo en los comentarios realmente deplorable. Pero si lo que buscas es un título con el que aprender algo nuevo en cada partido y que se acerque lo más posible a este deporte (más allá de licencias, opciones...), *PES* es sin duda tu simulador de fútbol.



Todos los movimientos de *PES* irán correspondidos de unas animaciones realmente buenas.

1.Jugabilidad

1.1 Pases

El cambio más significativo lo protagoniza *FIFA*. Ahora habrá que calcular siempre la fuerza de cada envío, haciéndolo más real pero también a veces más incómodo. *Pro Evolution Soccer* mantiene su incomparable sistema, mientras que *Esto Es Fútbol 2002* ofrece los pases siempre demasiado al pie.



Por su afán por la simulación, *Pro Evolution Soccer* se lleva la victoria en este apartado.



Salvo los envíos al hueco, *EEF* ofrece unos pases demasiado "mecánicos" y al pie.



Con el nuevo sistema, *FIFA* gana mucho en profundidad, pero se ve limitado en defensa.

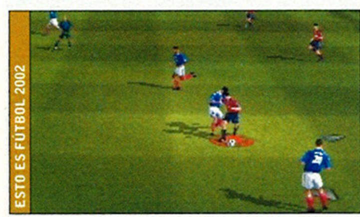
RESULTADO Esto es fútbol 2002 0 Puntos | FIFA 2002 1 Punto | Pro Evolution Soccer 3 Puntos

1.2 Regates

Teniendo en cuenta la dificultad real de esos movimientos, *PES* se lleva la victoria, porque para ejecutarlos entra en juego la habilidad del jugador más allá del mero hecho de apretar el botón adecuado, como en *FIFA* y *EEF*. No obstante, los regates de este último nos parecen más realistas que los de *FIFA*.



El sensacional sistema de juego de *PES* se ve reflejado en los realistas regates.



Pese a que se realizan como los de *FIFA*, los movimientos de *EEF* son más realistas.



Los regates de *FIFA* son muy espectaculares, pero quizá sean demasiado exagerados.

RESULTADO Esto es fútbol 2002 1 Punto | FIFA 2002 0 Puntos | Pro Evolution Soccer 3 Puntos

1.3 Tiros

Los disparos del título de Konami siguen pareciéndonos los más realistas, aunque su control no está al alcance de los menos hábiles. Contrasta con la sencillez de *FIFA* y *EEF*, títulos en los que también se explota el componente analógico pero de una forma mucho más sencilla y asequible para todos.



No penséis que es fácil pillar al meta en plan "estatua". Meter un gol en *PES* es difícil.



La sencillez de los disparos en *EEF 2002* se acerca mucho más al concepto de *FIFA*.



Pese a las novedades, en *FIFA 2002* sigue siendo sencillo batir al portero rival.

RESULTADO Esto es fútbol 2002 1 Punto | FIFA 2002 1 Punto | Pro Evolution Soccer 3 Puntos

1.4 Rivales

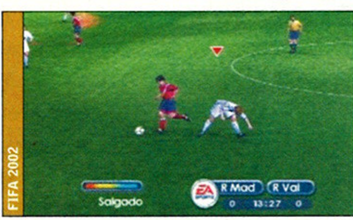
Por la presión, rapidez y "mala idea" a la hora de defender, nos quedamos con la IA de *PES*. En *FIFA* nos siguen pareciendo demasiado fáciles acciones como robar o efectuar con éxito un pase al hueco, lo que no dice mucho a favor de la defensa rival... *EEF* se mantiene en el medio de los dos.



Mucho cuidado al correr en *PES*, ya que los rivales se nos echarán encima enseguida.



En *EEF* los rivales elaboran mejor los lances, aunque robar el balón no es muy difícil.



Pese a la mejoría general, en *FIFA* resulta bastante fácil tanto el robo como el regate.

RESULTADO Esto es fútbol 2002 1 Punto | FIFA 2002 1 Punto | Pro Evolution Soccer 3 Puntos

1.5 Compañeros

El nuevo sistema de *FIFA* favorece los desmarques, aunque quizá se hagan de forma un tanto desmedida, al contrario de *PES*, en el que las acciones aliadas estarán siempre justificadas (salvo en ocasiones las de los porteros). *EEF* se quedaría por detrás "gracias" a algunos detalles molestos.



Al detenernos en la banda, el compañero acudirá "ipso facto" a doblarnos.



No es muy cómodo tener que retroceder a la altura del compañero para que nos doble.



Para hacer efectivo el nuevo sistema, los desmarques son más abundantes que antes.

RESULTADO Esto es fútbol 2002 0 Puntos | FIFA 2002 1 Punto | Pro Evolution Soccer 3 Puntos

1.6 Porteros

Pese a que los metas de *PES* son los más difíciles de batir, incomprensibles cantadas echan por tierra este apartado. En cambio, el comportamiento de los porteros de *EEF* y *FIFA* es bastante más regular en líneas generales, aunque resulta más fácil marcar con ellos, sobre todo en el juego de EA.



Colgar un balón a la corona del área supone una cantada casi segura del portero en *PES*.



Aunque son un poco más difíciles de batir que en *FIFA*, hay zonas infalibles en el área.



Pese a todos los cambios en la jugabilidad, sigue siendo muy fácil marcar en *FIFA*.

RESULTADO Esto es fútbol 2002 3 Puntos | FIFA 2002 1 Punto | Pro Evolution Soccer 1 Punto

2.Opciones

2.1 Modos de Juego

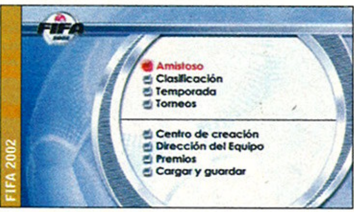
En este apartado domina *FIFA*, que trae la variedad acostumbrada, además de algunas sorpresas, como la fase de clasificación para el Mundial y algunos bonus. De cerca le sigue *EEF*, pese a la ausencia de un modo entrenamiento. *PES* tiene menos, aunque sí ofrece la posibilidad de entrenar jugadas.



PES tiene pocos modos de juego, pero sí incluye un necesario modo Entrenamiento.



Aunque no tenga modo Entrenamiento, tiene suficientes recursos para ser el segundo.



La variedad en este sentido de *FIFA 2002* es inabarcable, y con algunos extras por sacar.

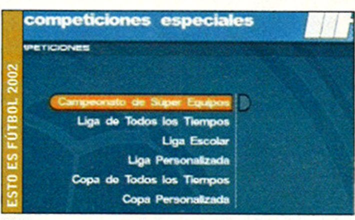
RESULTADO Esto es fútbol 2002 1 Punto | FIFA 2002 3 Puntos | Pro Evolution Soccer 0 Puntos

2.2 Competiciones

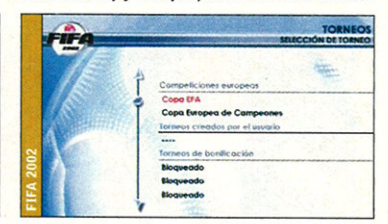
Al igual que en el punto anterior, *FIFA 2002* domina completamente en este apartado. La cantidad de competiciones, tanto nacionales como internacionales, le llevan al primer puesto, por detrás de *EEF* que tiene además cinco torneos especiales. *PES* tiene lo justo. Los tres permiten, además, personalizarlas.



PES sólo cuenta con 2 ligas (de clubes y de selecciones) y 6 copas, todas de selecciones.



9 ligas europeas, 6 torneos de selecciones y 5 especiales le llevan al segundo puesto.

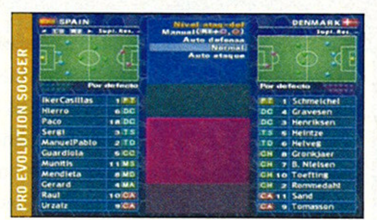


Las 16 mejores ligas, clasificación para el Mundial, Champions League... inagotable.

RESULTADO Esto es fútbol 2002 1 Punto | FIFA 2002 3 Puntos | Pro Evolution Soccer 0 Puntos

2.3 Estrategias

En los tres encontramos posibilidades enormes para los amantes de la pizarra. Claro que se puede rizar el rizo, y en eso se llevan la palma *EEF* y *FIFA*. Este último permite además cambiar la actitud general general del equipo de forma manual y admite variantes en todas la líneas.



4 actitudes en ataque y 3 modalidades de estrategias se nos antojan algo escasas.



8 tipos de formaciones distintas, además de 6 estrategias, le llevan al segundo lugar.

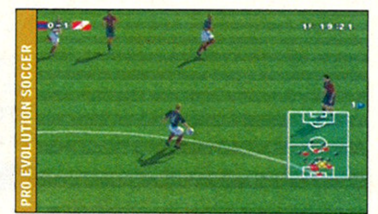


7 sistemas diferentes, con 3 variantes, y 3 formas de afrontar defensa y ataque. Genial.

RESULTADO Esto es fútbol 2002 1 Punto | FIFA 2002 3 Puntos | Pro Evolution Soccer 0 Puntos

2.4 Cámaras

El más completo en este aspecto es *FIFA*, que ofrece las 8 habituales en las que caben todos los gustos. Después encontramos las 9 de *PES*, que en la práctica no son tantas... En último lugar queda *EEF*, con sólo seis vistas. Además, en el título de Sony la más cercana no nos parece lo bastante cercana.



9 tipos de cámara es una muy buena oferta, pero muchas son parecidas en la práctica.



2 tipos de perspectivas con 3 niveles de zoom en cada una nos parece poco.

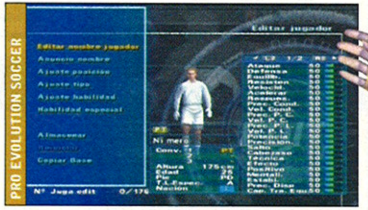


8 tipos de cámara con la altura y el zoom regulables completan una increíble oferta.

RESULTADO Esto es fútbol 2002 0 Puntos | FIFA 2002 3 Puntos | Pro Evolution Soccer 1 Punto

2.5 Editores

Completísimos, tanto en jugadores como en equipos, si hablamos de los de *EEF* y *FIFA*, quedando ligeramente por encima éste por el mayor número de opciones. Por detrás queda *PES*, título en el que podremos modificar jugadores pero no equipos, salvo los de las estrellas, lo que limita bastante.



Dado que algunos nombres no son reales, se agradece. Pero no hay para clubes como tal.



Podemos alterar muchos aspectos, incluidos detalles como si un jugador es diestro o no.



Contamos con la variedad de opciones de siempre en cuanto a jugadores y equipos.

RESULTADO Esto es fútbol 2002 1 Punto | FIFA 2002 1 Punto | Pro Evolution Soccer 0 Puntos



3.Ambientación general

3.1 Ambientación

Las secuencias que se intercalan en los partidos conforman en buena medida la ambientación. En ellas tenemos en cuenta tanto la calidad gráfica como la lógica de cada una de ellas. Por todo ello gana *EEF*, seguido de *PES* y quedando el último *FIFA*, por la escasa calidad de los modelos.



Más y mejor conseguidas, sobre todo al comenzar los encuentros, pero peor que *EEF*.



Sencillamente sublimes. Observad como consuela Salgado a Casillas tras un autogol.



Más dinámicas y espectaculares, aunque no llegan a la calidad de las de *EEF*.

RESULTADO Esto es fútbol 2002 **3 Puntos** | FIFA 2002 **0 Puntos** | Pro Evolution Soccer **1 Punto**

3.2 Modelados

En este apartado se lleva la palma *EEF*. Usando fotos desde diversos ángulos han modelado los rostros de los 250 jugadores más importantes, lo que se agradece a la hora de jugar. Un punto por debajo estaría *PES*, que no llegan a la calidad de *EEF*. *FIFA* queda el último, por razones a la vista...



El trabajo en el modelado y animación facial de *PES* es encomiable, aunque mejorable.



Las mejores reproducciones que hemos visto hasta la fecha son las de *EEF 2002*.



En *FIFA* no han debido ver importante este detalle, por que no lo han trabajado nada...

RESULTADO Esto es fútbol 2002 **3 Puntos** | FIFA 2002 **0 Puntos** | Pro Evolution Soccer **1 Punto**

3.3 Comentaristas

FIFA ha tocado la cima con el excepcional trabajc de Manolo Lama y Paco González. Brillantes y variados, están a años luz de sus rivales. Los de Gaspar Rosetti son sosos, aunque tienen algo de lógica. En último lugar quedan los de PES, elaborados por auténticos desconocidos que realizan una labor realmente nefasta. Son flcjos, carentes de sentido y descoordinados.

RESULTADO Esto es fútbol 2002 **1 Punto** | FIFA 2002 **3 Puntos** | Pro Evolution Soccer **0 Puntos**

	TÍTULO	Esto es fútbol 2002	FIFA 2002	Pro Evolution Soccer
CARACTERÍSTICAS GENERALES		MB	E	B
	Nº de selecciones	62	125	53
	Nº de clubes	258	325	32
	Nº de vistas	6	8 +Alt. + Zoom	9
	Nº de campeonatos	20	24	8
	Duración	MB	E	MB
	Portero	MB	MB	B
	Árbitro	MB	MB	MB
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS		MB	MB	E
	Gráficos	E	MB	E
	Animación	MB	B	E
	Velocidad	MB	B	E
	Comentarista	R	E	M
CONFIG. DEL JUEGO		E	E	MB
	Creación de jugadores	E	E	MB
	Creación de equipos	MB	E	R
	Creación de competiciones	MB	E	B
	Niveles de dificultad	4	3	5

Clasificación y conclusión general

Una vez analizados los tres mejores juegos de fútbol para PS2, mucho nos tememos que las cosas no han cambiado tanto como pensábamos. *PES* ocuparía el primer lugar por su insuperable sistema de juego, pero una vez más hemos de rendirnos ante la cantidad de opciones, torneos y equipos que presenta *FIFA 2002*, lo que a la postre le otorga la victoria. Una vez señalados los dos extremos y, justo en medio de ellos, se situaría el equilibrado y asequible *EEF 2002*.

EQUIPO	P.JUGADOS	P. GANADOS	P. PERDIDOS	P.EMPATADOS	PUNTUACIÓN
FIFA 2002	14	5	3	6	21
Pro Evolution Soccer	14	5	5	4	19
Esto es Fútbol 2002	14	3	3	8	17

1º



2º



3º



Claves

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.


Junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES: Es la puntuación global de todos los datos objetivos.
Número de vistas: Indicamos el número de vistas "en bruto", independientemente de si en la práctica son casi iguales o no. En *FIFA*, además del número de cámaras, se tiene en cuenta que la altura y el zoom son regulables de forma manual.
Número de campeonatos: Se incluyen todos los campeonatos, ya sean nacionales, internacionales o especiales, con la única excepción de los torneos personalizados.
Duración: Se tiene en cuenta tanto los modos y equipos como el aprendizaje progresivo.
Árbitro: Evaluamos su comportamiento y las opciones del juego en este sentido.
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
Gráficos: Valoramos tanto la calidad de las secuencias como los que luce el juego en el partido.
Velocidad: Se tienen en cuenta aspectos como el ritmo del juego, la fluidez del movimiento del balón, la diferencia entre correr normal y el sprint...

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio".
Hobby Press PlayManía
C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid.
También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través de correo electrónico en la dirección:
playmania.consultorio@hobbypress.es

Problemas técnicos

Televisores en peligro

Hola, tengo una PSOne y me gustaría comprar una PS2 para el año que viene. Mi pregunta es la siguiente: ¿es verdad que baja de precio a 49.900? Mi idea es utilizarla como consola y DVD, ¿deteriora PS2 los televisores como las antiguas consolas?, os hago esta pregunta porque voy a comprar una televisión de gama media-alta y un sistema de sonido DOLBY DIGITAL/DTS y no me gustaría estropear la televisión ni estar cambiando la consola cada vez que quiera jugar o ver un DVD.

✉ Jorge (e-mail)

Por supuesto que ha bajado ya a 49.990 pesetas. Pásate por una tienda y lo verás. Con respecto a lo de estropear la tele, no es un problema. Como hemos explicado ya varias veces, las consolas no estropean las teles. Las pantallas de los televisores se estropean cuando se mantiene una imagen fija durante muchas horas. Como sabrás, la imagen que muestra la tele se compone de un montón de puntos de tres colores (sí, sólo tres). La combinación de estos puntos de color es la que compone la imagen que tú ves. Estos puntos se actualizan varias veces por segundo mediante barridos del tubo de imagen. Como la imagen suele variar continuamente, siempre hay movimiento, también varían los puntos que se encienden. Bien, si tú dejas una imagen fija, los puntos encendidos en ese momento sufren un desgaste que a la larga afecta a la calidad de imagen. Los juegos antiguos se basaban en los mismos escenarios en los que sólo variaba algún personaje de vez en cuando, es decir, machacaban siempre los mismos puntos y terminaban por quemar el monitor. Los juegos actuales son mucho más variados en cuanto a cambio de imagen y es casi imposible que esto ocurra. La única precaución que debes tener es acordarte de apagar la tele si vas a tener el juego en pausa un rato largo. Vamos, que si te llaman por teléfono y te vas a enrollar, puedes apagar la tele sin apagar la consola. Ahora, que lo mismo te digo si vas a ver una peli en DVD, pero no porque sea en una PS2, sino porque el principio es el mismo.

A vueltas con la memoria

Hola playmaníacos. Hace unas semanas compré una Memory Card de 2 megas y cuando enciendo la consola con la tarjeta puesta, se enciende uno de los pilotos que tiene, pero luego se apaga. Además, si sigo jugando

Que me expliquen los retrasos

Hola amigos de PlayManía, os escribo porque, como siempre, los juegos llegan bastante más tarde de lo que se habían anunciado en el pasado. Eso mismo está pasando ahora, pero hay algo que no me acaba de encajar. Si van a llegar más o menos por la misma época *FFX*, *Metal Gear 2* y *Shenmue 2*, ¿Cómo es que *Shenmue 2*, sin estar ni siquiera doblado al inglés, salga también tan tarde?

✉ Anónimo (e-mail)

Los retrasos no siempre tienen que ver con la traducción. Pueden ser estrategias de marketing, como podría ser el caso de *Final Fantasy X*, que se va a mayo o junio. Es posible que esta sea la fecha elegida para el lanzamiento del juego porque por entonces Sony puede tener lista la conexión a Internet y el disco duro. Al ser *FFX* compatible con el disco duro, sería una buena estrategia para promocionar ambas cosas. *Metal Gear*, que saldrá antes de marzo, sí tiene un problema de traducción y conversión, ya que no sale en USA hasta fin de año. *Shenmue 2* está confirmado con textos en inglés para Dreamcast, pero no está confirmado para PS2. Ya no es que salga antes o después, o que lo haga en japonés o en español. Puede que ni salga. Lo único que nos han dicho en AM2 es que van a hacer cosas para PS2, pero no han soltado prenda sobre *Shenmue*. De salir, es probable que Sony lo tradujera a nuestro idioma. Como ves, cada caso es un mundo.

Final Fantasy X

Nuevo en estas lides

Hola amigos, leo vuestra revista desde hace poco y me encanta. Tengo una PSOne desde hace tres meses y me gustaría saber si *Esto es Fútbol 2002* va a salir (creo que no). Por otra parte, quería que me recomendáseis un juego de aventuras, teniendo en cuenta que todavía soy un principiante. Seguid así de bien.

✉ Santiago Méndez (La Coruña)

Como ya te parecía a ti, *Esto es Fútbol 2002* sólo es para PS2, aunque tienes *Esto es Fútbol 2*, la versión del año pasado, en PSOne. De todos modos, si buscas un buen juego de fútbol para PSOne, permítenos recomendarte *ISS Pro Evolution 2* o *FIFA 2002*. En cuanto a la aventura, tienes muchos estilos a los que recurrir, desde las aventuras sin acción y de mucho pensar, como *Drácula 2*, a las de básicamente machacar a los malos, como *Dino Crisis 2*. Todo depende del estilo que más te guste, pero deberías probar sin lugar a dudas *Metal Gear*, que está en Precio Especial. Tampoco pierdas de vista algún *Resident Evil* y un *Tomb Raider*, como el *The Last Revelation*, también barato.



FIFA 2002, para PSOne

Los otros Alone in the Dark

¿Dónde están los otros *Alone in the Dark*? ¿Están en español? Se venden todavía? ¿Son igual de buenos?

✉ Cianeu (e-mail)

La saga empezó en PC en 1993, y se convirtió en la primera aventura en tercera persona totalmente poligonal. Obviamente, ninguna consola del momento podía hacer nada similar. Cuando salió la segunda parte, *Jack is Back*, PlayStation ya existía y se hizo una versión para ella, la verdad, bastante mediocre. La tercera parte apareció también en PC, pero ya no se hizo otra versión para consola. *The New*

con la tarjeta puesta, la consola me dice que no tengo mando metido, aunque sí lo tengo. Espero que me solucionéis este problema.

✉Jorge Miranda (Badajoz)

La solución es sencilla: corre a cambiar la tarjeta, porque está defectuosa. No es normal que haga esas cosas, y menos aún que afecte al puerto de conexión del mando. Recordad siempre que tenéis derecho a devolución, así que cuando una tarjeta nueva os dé problemas, corred a cambiarla.

Transformar PS2 en PAL

Hola, tengo un enorme problema. Un amigo me regaló su PS2 japonesa con dos juegos, y no encuentro forma humana de ponerla en europea. Tuve que cambiar de televisor para ver en color los juegos que tengo, por ser NTSC. ¿Cómo se transforma en europea? Después de hacerlo, ¿los accesorios actuales me valdrían?

✉José Manuel Ropordo (Pontevedra)

No puedes "transformar" la consola en europea, eso es imposible. Si quieres jugar con los juegos europeos tendrás que comprarte una consola europea. O cambias a una PS2 PAL o te conformas con los juegos japoneses de importación, lo que no está mal si eres un fanático de los juegos nipones...

Poner los juegos de PS2

Wasssssuuuup "Playviciados", felicidades por la revista y hurra por PS2. Voy a comprarme una PS2 muy pronto y me encantaría saber cómo se ponen los juegos, ya que un amigo me dijo que se ponían en la pantalla de opciones de la consolas. También me gustaría saber si los DVD se ponen en desde el menú o si los pones y ya se pueden ver.

✉Félix (e-mail)

Los CDs y DVDs se ponen abriendo la bandeja y metiéndolos dentro. Si no haces nada más, la consola detecta automáticamente el disco y lo ejecuta, ya sea un juego o una película. Es decir, no tienes que ir a ningún menú ni nada por el estilo. Igual que en PSOne. Otra cosa es que arranques las consola sin meter un CD y quieras ver, por ejemplo, las partidas que tienes salvadas en la tarjeta de memoria o las configuraciones de vídeo. En este caso, una vez hayas realizado las operaciones que quieras, tendrás que ir al menú principal y activar el disco en cuestión.

acercan las Navidades, he pensado en adquirir todos los juegos de la saga. ¿Todavía está a la venta *Final Fantasy VII*? ¿Dónde puedo adquirirlo? ¿*FFIX* saldrá en Platinum?

✉Beatriz Rodríguez (Madrid)

Es normal que te haya gustado, para muchos el octavo capítulo de la serie es el mejor. Encontrar el séptimo te puede costar un poco, pero no demasiado: seguro que lo encuentras en centros especializados, aunque está casi agotado. *Final Fantasy IX* saldrá con toda seguridad en Platinum, aunque no antes de las Navidades: te va a tocar esperar un poco más. Nosotros apostaríamos por primavera del 2002, pero tampoco te lo podemos garantizar.

Nightmare ha sido el regreso de la saga tanto a consola como a PC y ha sufrido un enorme cambio, tanto estético, como de trama y argumento. El *Jack is Back* de PlayStation, que es lo que a ti te interesa, era "demasiado" poligonal y no impactaba tanto, ni de lejos, como la versión actual. Tenía gráficos más básicos, aunque la historia era muy buena. Es difícil que lo puedas encontrar.

¿Hay una Edición Midas?

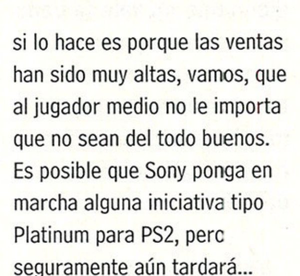
Hola amigos de PlayManía, os escribo porque, como todos sabemos, los juegos que ya tienen secuela o han sido muy buenos pasan a formar parte de la edición Platinum. Pero, ¿en PS2 pasará lo mismo? He oído rumores de que se podría llamar edición Midas, ¿es eso cierto?

✉Roger (e-mail)

Bueno, más o menos. Has oído campanas. Midas es una compañía que tiene una estrategia de ventas muy particular. Midas coge juegos que ya han sido publicados por otras compañías, o juegos simples y facilones, aunque divertidos, y los pone a la venta a un precio muy inferior al habitual. Esto ya lo ha hecho con PlayStation y ahora va a repetir la experiencia con PS2, distribuyendo en nuestro país, a través de Virgin, títulos que ya se pusieron a la venta, como *Dinasty Warriors 2* y *Robot Warlords*, a 6.000 pesetas. Sin embargo, esto no tiene nada que ver con la serie Platinum, ya que la serie Platinum engloba a todos las compañías y además los juegos que llegan a esta serie han demostrado sobradamente su calidad. Es muy difícil que un juego malo llegue a Platinum, y si lo hace es porque las ventas han sido muy altas, vamos, que al jugador medio no le importa que no sean del todo buenos. Es posible que Sony ponga en marcha alguna iniciativa tipo Platinum para PS2, pero seguramente aún tardará...



Dinasty Warriors 2



Robot Warlords

Nuevo fan de Final Fantasy

Hola amigos de PlayManía. Hace poco me he comprado *Final Fantasy VIII* y me ha parecido genial. Ahora que se

South Park en PS2

¿Qué tal, PlayManía? Quiero deciros que vuestra revista es la más completa, y haceros una pregunta. ¿Va a salir un juego de *South Park* en PS2? Gracias.

✉Jesús Sánchez (Toledo)

Pues de momento, no se ha oído nada sobre este tema, aunque tampoco debemos descartarlo dado el éxito de la serie en USA. Habrá que ver si Acclaim vuelve a la carga como hiciera en PlayStation. Si se deciden, habrá que esperar que esta vez lo hagan con más tino... si es que lo hacen.



Kenny, de la serie South Park

Consultorio

Los juegos de Sega

Hola playmaníacos. Me llamo Andrés, tengo 13 años y una PSOne, aunque pienso comprarme una PS2. Me gustaría saber si van a sacar *Jet Set Radio* y *Virtua Tennis* para PS2. Por cierto, ¿algún truquillo para *Driver 2*?

✉ Andrés Talavan Basilio (Madrid)

Sega ha anunciado el desarrollo de un juego de tenis para PS2 que podría ser *Virtua Tennis*, aunque aún está sin confirmar. *Jet Set Radio* es otro de los posibles, aunque tampoco te lo podemos garantizar. Con respecto a lo de los trucos, eso es en otra sección, pero te avisamos que *Driver 2* no tiene trucos al uso, de esos de apretar botones. Todo se basa en la localización de ciertos interruptores en las ciudades y eso es difícil de explicar aquí.



Jet Set Radio, de Dreamcast

Juegos de Rol en PS2

Hola amigos, os escribo porque va pasando el tiempo y no veo cercano ningún juego de Rol para PS2. Digo un buen juego de Rol. ¿Es que tendremos que esperar hasta *FFX* para poder disfrutar de ellos?

✉ Poncho (e-mail)

Pues casi parece que sí, de todos modos, tienes que darle un poco de tiempo al tema. Hay algunos juegos de Rol que no están mal, lo que pasa es que estamos mal acostumbrados con los *Final Fantasy* y que llegue otro RPG que esté a su altura no es fácil. Además, lo que ocurre en nuestro país es que a la hora de la verdad no se venden bien los RPG y sólo los *Final*, y alguna que otra honrosa excepción, alcanzan cifras de ventas interesantes. Esto hace que las compañías se retraigan a la hora de ponerlos a la venta, y más cuando el trabajo de traducción supone costes importantes que no siempre se recuperan.

Final Fantasy X

¡Que no nos enteramos!

Hola PlayManía, estoy pensando en comprarme una PS2, pero mis primos dicen que no vale la pena porque es muy cara, dicen que me compre una Dreamcast, que es más barata y ya no la van a retirar. ¿Vosotros que decís?

✉ Ismael.

Mira, manda a tus primos a su casa y cómprate una PS2. Para Dreamcast van a dejar salir juegos tal que ya, y PS2 cuesta ahora 49.990 pesetas y los alucinantes juegos actuales no son más que una muestra de lo que nos espera. O tus primos no se enteran de nada o te han querido tomar el pelo.

El disco duro

Hola amigos de PlayManía. Me gustaría saber si con el disco duro se podrán guardar las partidas y si aquí en España vendrá con el pack de ratón, teclado, etc. Gracias y adiós.

✉ Pedro (e-mail)

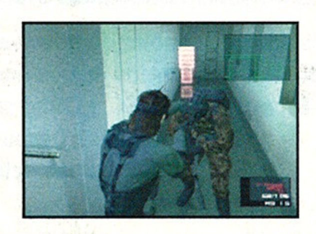
Esa parece una de las utilidades más prácticas del disco duro. Tener una unidad de almacenaje y no poder guardar partidas sería una tontería. Con respecto a lo del pack, todavía no se sabe qué se va a vender junto al disco duro. Puede que se haga un pack disco duro, tarjeta ethernet, teclado y ratón, aunque tampoco sería raro que se vendieran por separado, ya que cualquier teclado y ratón USB funciona en PS2. En mayo veremos.

¿Para cuándo Metal Gear 2?

Hola amigos de PlayManía. Quería preguntaros cuándo saldrá *Metal Gear Solid 2*, porque no lo encuentro por ninguna parte. ¿Me podéis dar una fecha aproximada y dónde lo podré encontrar?

✉ Daniel Felipe Bravo (Badajoz)

No te preocupes, que cuando el juego se ponga a la venta lo podrás encontrar en cualquier parte. Seguro que no hay una tienda en toda España que no quiera tenerlo en sus estanterías. Konami España aún no ha dado una confirmación de la fecha de salida del juego, aunque ellos esperan que salga el año que viene, antes de finales de marzo. Seguro que tiene los textos traducidos al castellano, aunque aún se duda de si se traducirán las voces o no. Lo más probable es que mantenga en inglés las voces.





Metal Gear 2, para PlayStation 2

¿Xbox más barata que PS2?

Hola colegas. Mirad, como PSOne está a punto de diñarla estoy pensando en comprar, una nueva consola. Mi duda es si PS2 o Xbox. La cuestión es que PS2 no me termina de convencer aunque haya bajado de precio y Xbox va a costar lo mismo y me atrae más, aunque la verdad, no sé porqué... ¿quizá por qué se puede conectar a Internet desde el principio? ¿Qué me decís vosotros?

✉ Alberto Ulleira (Madrid)

A lo mejor te decide que te digamos que ya es oficial el precio de Xbox: 80.000 ptas. Esperar a marzo para pagar esta pasta, teniendo a 49.990 la PS2 nos parece una pérdida de tiempo. Y más, porque los juegos de Xbox, desde nuestro punto de vista, no son nada del otro mundo, al menos de momento. Lo de Internet... bueno, eso es ya cuestión de gustos, pero recuerda que con Xbox no se navega, sólo se juega Online.

¡Por mis pistolas!

Señores de PlayManía. Me gustan los juegos de pistola y quiero saber cuántos hay y cuáles son los disponibles para PlayStation. También quisiera saber qué tipo de pistola me recomiendan que sirva para todos. ¿Puedo jugar con otro compañero a la vez? ¿Cuáles son los juegos y pistolas mejores?

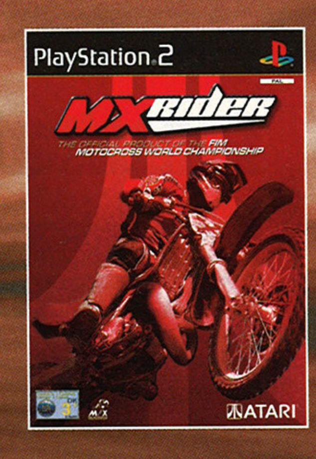
✉ Jordi (e-mail)

Primero, por favor, apéanos el tratamiento que tampoco somos tan mayores... Bueno, al grano. Aunque han salido bastantes juegos de pistola en la historia de PSOne, no quedan muchos disponibles. Tienes *Time Crisis Operación Titán*, *Point Blank 3*, *Mighty Hits*, *Ghoul Panic*, *Rescue Shot* y en Platinum estaban, hasta hace poco, *Time Crisis* y *Point Blank 2*, y es posible que todavía los encuentres, igual que *Resident Evil Gun Survivor*. La mejor pistola es la G-Con de Namco. Funciona con todos los juegos y es la más fiable, aunque carece de las atractivas prestaciones de otras pistolas, como pedal, retroceso o vibración. Nuestro consejo es que te compres *Time Crisis O.T.* con la pistola, que sale por 7.990 pesetas. Para jugar a la vez con otro amigo, tienes que recurrir a juegos de pruebas, tipo *Point Blank 3*, en los que podéis jugar bien simultáneamente, bien por turnos. En resumen, quédate con la G-Con 45, Time Crisis O.T. y Point Blank 3.



G-Con, de Namco

ATTACK











THE OFFICIAL PRODUCT OF THE FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP



PARTICIPA EN 17 PISTAS OFICIALES DE MOTOCROSS
M S 6 EVENTOS SUPERCROSS A LO LARGO DE 13 PAŒSES Y
RETA A MOTOCICLISTAS PROFESIONALES
COMPITE EN 6 PISTAS ESTILO LIBRE
DONDE PODR S UTILIZAR TODOS LOS TRUCOS QUE CONOZCAS
SI TE GUSTA LA ADRENALINA Y LA VELOCIDAD SIN LŒMITES,
MXRIDER ES TU JUEGO.



PlayStation®2

Consultorio

Cuando PS2 se convierta en PC

Hola playmaníacos. Si PS2 tendrá pantalla extraplana, teclado, ratón y disco duro y se dice que en un futuro puede ser el sustituto del PC, ¿tendrá PS2 en el futuro posibilidad de instalar programas Windows u otro?

✉ Nicolás González (Almería)

Ciertamente, PS2 tendrá todos estos periféricos que mencionas y también es verdad que se habla de que puede ser el sustituto del PC, pero esta afirmación se refiere al PC como máquina para jugar, no como estación de trabajo. Se supone que la tendencia de PS2 y las posibilidades que va a aportar a las consolas, van a hacer que el PC se quede únicamente para trabajar. Vamos, que eso de instalar Windows no se tiene en cuenta. Y menos mal.

La exclusividad de Resident Evil

No me lo puedo creer. Primero me entero de que saldrá *Resident Evil 0* para GameCube y ahora dicen que encima también saldrá *RE4*. ¡Que alguien haga algo! Pero si el mismo Hideo Kojima anunció que no saldría MGS2 para GameCube porque la consola de Nintendo está destinada a un público infantil... ¡Y no me puedo imaginar que *RE:Code Veronica X* sea el último juego de *Resident Evil* para PS2! Estoy muy deprimido, decidme que no es verdad.

✉ Carles (e-mail)

Pues desgraciadamente parece que es verdad. Lo más seguro es que a la larga salga un nuevo *Resident* en PS2, pero desde luego la cuarta parte es exclusiva para GameCube. Si te sirve de consuelo, va a salir *Resident Evil Gun Survivor 2* en breve... Piensa que tú también tienes otras cosas en exclusiva.

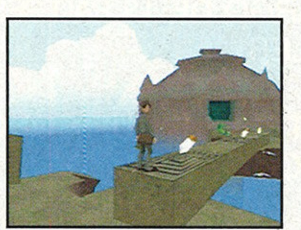

Resident Evil

Novedades PSOne

¿Ha salido algún juego de plataformas y de fútbol nuevo para PSOne que merezca la pena?

✉ Juan Manuel Domínguez (e-mail)

Tienes *FIFA 2002* como el juego de fútbol más nuevo, y si te gusta poder jugar con equipos, clubes y competiciones reales, seguro que te merece la pena. No ha salido como novedad ningún plataformas puro para PSOne, pero *Atlantis* es una aventura que está muy bien y también tiene sus fases de saltos. Lo mismo ocurre con *Harry Potter*. Por si te interesa, acaba de salir en Platinum *Spyro el Año del Dragón*, que también es una excelente opción.


Atlantis, para PSOne

Capcom y el disco duro

Hola Playmaníacos, felicidades por vuestra revista. Allá van mis preguntas, ¿para cuándo el *SNK Vs. CAPCOM*? ¿Es necesario el disco duro para desbloquear algún tipo de opciones en el juego o personaje?

✉ Antonio Guerrero (Lorca)

Se supone que el juego estará a la venta sobre el 7 de noviembre y no, no es necesario el disco duro para nada, aunque nos imaginamos por donde vas. Es cierto que este juego tiene en Japón funciones Online, vamos, que va a ser el primer juego preparado para jugar a través de Internet que salga en Japón, lo que probablemente hará que sea necesario el disco duro. Sin embargo, la versión europea del juego no va a tener esta opción, ya que Sony aún no ha especificado cuándo ni cómo va a funcionar aquí la conexión a la red. Vamos, que *Capcom Vs SNK* no es ni más ni menos que un juego de lucha sin más complicaciones.

¿Qué es la banda ancha?

Hola playmaniáticos, me gustaría hacer una pregunta. Qué es la banda ancha y para qué la necesitan los juegos, para poder jugar en Internet.

✉ Pedro (e-mail)

La banda ancha es una línea (telefónica o de cable) con más capacidad que la tradicional. No es que la necesiten los juegos, lo que ocurre es que cuanto mayor volumen de información circule por la línea mejor van las conexiones, y en este caso, los juegos. La tendencia es que todo el mundo consiga conectarse a Internet por banda ancha, ADSL o similares. Tu pregunta viene por el tema PS2, lo cual centra más las cosas. Sony ha decidido que su consola sólo se conecte a banda ancha, ya que éste es el mejor sistema y de ahí vienen los retrasos, ya que en Europa no está tan extendida como en Japón o en USA. Y no hablemos de España, donde estamos a años luz.

LA POLÉMICA

El futbol es así

Hola, primero felicitaros por vuestra revista que para mi es la mejor que existe, pero todos los años cuando salen los juegos de fútbol la cagáis un poco, ¿cómo le podéis poner a la saga de los *FIFA* siempre como nota un excelente si es lo peor de lo peor, es un juego totalmente irreal y falso? Todo lo que chutas cerca del área entra a gol y los pases van a los pies. Menos mal que tenemos la inigualable saga de los *ISS Pro*. No he visto juegos más reales y divertidos. Yo ya hace tiempo que juego a *ISS Pro* y *FIFA* ni lo miro, es lo peor. Además, toda la gente que juega a *ISS Pro* deja de lado a *FIFA*. Bueno, gracias por leerme y ponerle a *FIFA* un bien, con eso va que se mata.

✉ J.D. Bueno (e-mail)

Bien, en lo principal estamos de acuerdo contigo, y el realismo de *ISS* a la hora de jugar no tiene ni punto de comparación con *FIFA*. Ahora, *FIFA* tiene un realismo en cuanto a competiciones y licencias que supera y da mil vueltas a *ISS*. Mucha gente prefiere *FIFA* porque puede jugar la liga española con el equipo de sus amores y con sus jugadores favoritos, fichajes estrellas, hacer un club a su medida, triunfar en Europa ganando la Champions... todos esos factores pueden llegar a ser tan importantes como la propia jugabilidad y eso es lo que año tras año hace grande a *FIFA*. Como todo, éste también es un tema de gustos, y aunque reconocemos las excelencias jugables de *ISS*, no por ello dejamos de ver las virtudes de ambientación y realismo de licencias de *FIFA*. Es como si nos dijeras que *Metal Gear* es malo porque a ti no te gustan las aventuras de infiltración... Al final, todo se reduce a una cuestión de gustos y de prioridades.

Estás Solo.

Con Quien-Tú-Ya-Sabes.



Sé Harry Potter. Disfruta ahora del videojuego.





UNA AVENTURA DIFERENTE PARA CADA PLATAFORMA













TM



GAME BOY ADVANCE











DVD Control Sony

Por fin ha llegado el mando definitivo

- Compatibilidad: **PS2**
- Precio: **4.490 ptas. (26,96 €)**
- Distribuidor: **Sony**
- Teléfono: **91 377 71 00**
- Tipo: **Mando control DVD**
- Valoración: 

Aunque se ha hecho de rogar, ya tenemos en España el mando a distancia oficial del DVD para PS2, que por fin nos va a permitir sacarle todo el partido al vídeo que nuestra consola lleva dentro.

La principal novedad de este mando es que incluye un CD con la actualización de los drivers del reproductor, lo que nos va a permitir disfrutar de funciones imposibles para otros mandos, que os detallamos en el cuadro de la derecha.

La operación para usar estos drivers no puede ser más fácil: o los cargamos antes de ver una película, lo que puede ser un tostón, o, mucho más cómodo, los copiamos en la tarjeta de memoria para que se carguen automáticamente cuando pongamos una película. Eso sí, necesitaremos unos 2 megas libres en nuestra Memory Card.

Con la película ya iniciada es cuando empezamos a darnos cuenta de lo completo que es este mando de aspecto tan clásico. Todas las funciones que el Dual Shock nos proporciona y gran parte de las que aparecen en el menú sobreimpreso de la consola (como la elección del ángulo) tienen su propio botón asignado. A esto hay que sumar las teclas específicas para las nuevas funciones, y un teclado numérico que podremos usar para saltar directamente al capítulo que queramos sin necesidad de navegar por tediosos menús, así como repetirlos hasta la saciedad. Y todo, además, colocado de una manera muy conveniente, aunque el gran número de botones ha obligado a que algunos sean un poco pequeños.

A la robustez del mando y al excelente plástico y goma usados en su fabricación, hay que añadir una capacidad de envío y recepción de órdenes casi sobrenatural. Da igual donde apuntéis o los obstáculos que haya entre el receptor y el mando, la orden siempre llega perfectamente, y además más rápido de lo que lo hace con el Dual Shock u otros mandos.

Como únicos defectos, podríamos mencionar que el receptor no dispone de la entrada necesaria para enchufar un control pad, lo que nos obliga a desenchufarlo cuando vamos a jugar, y que no resulta demasiado ergonómico.

Si estas Navidades queréis disfrutar de vuestras películas favoritas en compañía de la PS2, no os lo penséis ni un segundo y haceros con el mejor mando disponible hasta el momento. Su precio está justificado.



El CD que acompaña al mando incluye los últimos drivers del reproductor de vídeo DVD.

Funciones extra

Entre las nuevas funciones encontraremos 3 velocidades distintas de búsqueda, tanto hacia delante como hacia atrás, la posibilidad de repetir una escena determinada una y otra vez, creando un bucle, y la muestra del tiempo transcurrido o restante de película. Por supuesto también hallaremos multitud de atajos a menús determinados, como por ejemplo la selección de capítulos.



Pulsando el número accedemos al capítulo.



Podemos crear "bucles" con una escena.

Los mejores

1º DVD R.C. Sony
2º DVD R.C. Steps
3º DVD&CD IR Remote 3D2
4º Thrumasters DVD R.C.
5º Surfer DVD R.C.

Otras novedades



• Pad Gladiator

PS/PS2
2.990 Ptas (17,97 €)
Nostromo (91 548 78 83)
Valoración: 

El enésimo pad de control para PSOne, viene esta vez de la mano de Pro Play, una compañía que ha sabido diseñar un mando notable en el que destacan sobretodo los sticks analógicos. El modo turbo también puede ser un aliciente para los aficionados a los arcades. Lo peor, la dureza de la cruceta y el tacto de los botones L y R. Aún así, es una atractiva opción por su reducido precio.



• Playbox 16 M. Card

PS/PS2
1.990 Ptas (11,96 €)
Nostromo (91 548 78 83)
Valoración: 

Si tu colección de tarjetas de memoria supera la decena, quizá te interese este estuche que ha lanzado Logic 3. En él hay sitio para mantener bien protegidas y ordenadas 16 de las de tamaño normal (es decir, como la oficial). Lo malo es que el precio es algo desmesurado para la utilidad que proporciona. En definitiva, un artefacto sólo para sibaritas de los videojuegos


EIGHTEEN
18
WHEELER
WHEELER™
AMERICAN PRO TRUCKER


Acclaim

Stearling Gun KC1801

Para agentes especiales con bajo presupuesto

- Compatibilidad: **PSOne**
- Precio: **3.990 ptas. (23,98 €)**
- Distribuidor: **Hipnosis**
- Teléfono: **93 426 10 80**
- Tipo: **Pistola**
- Valoración: **B**

Los mejores

1º **G-Con 45**
2º **P99K Light Blaster**
3º **Avenger Pro**
4º **Blaze Scorpion Silver**
5º **Desert Eagle**

Al amplio arsenal de pistolas que ya podemos encontrar en las tiendas, se une ahora esta KC1801, que se queda algo por detrás de las más reputadas empuñaduras.

A pesar de que la primera impresión es bastante buena por su atractivo diseño y por la inclusión del siempre útil pedal, la sensación desaparecerá a los pocos minutos. Tras enchufarla a la consola y empezar a abatir a nuestros primeros objetivos, nos daremos cuenta de que el gatillo posee un tacto demasiado blando y frágil, lejos de la contundencia del de otras pistolas. Además, en vez de venir acompañado por el martilleo típico del percutor, se produce una ligera vibración en la base que no hace más que incordiar tras unas horas de juego. A esto se le une el imperdonable hecho de que la empuñadura no se adapta del todo bien a la mano, sobretodo si queremos alcanzar el botón situado justo encima.

En cuanto a opciones, se han incluido todas las necesarias y más típicas de este tipo de periféricos. Aparte del selector para el Modo GunCon o Normal (que la hace compatible con todo tipo de juegos), podremos escoger entre disparo automático o semiautomático y activar una cómoda opción de auto-recarga. Gracias al pedal que incluye, no tendremos que hacer uso del botón que hay debajo de la boca del cañón, al menos en juegos del tipo de *Time Crisis*.

A pesar de todo, lo que quizá haga interesarse a más de uno de vosotros por esta pistola es su reducido precio, en el que, eso sí, no se incluye el adaptador GunCon, necesario si queréis obtener la máxima precisión.

Así que ya sabéis, si queréis una pistola con la que simplemente salir del paso, ésta es una buena opción. En cambio, si buscáis más sofisticación y comodidad, cualquiera de las que incluimos en el ranking sabrán cumplir vuestras expectativas.



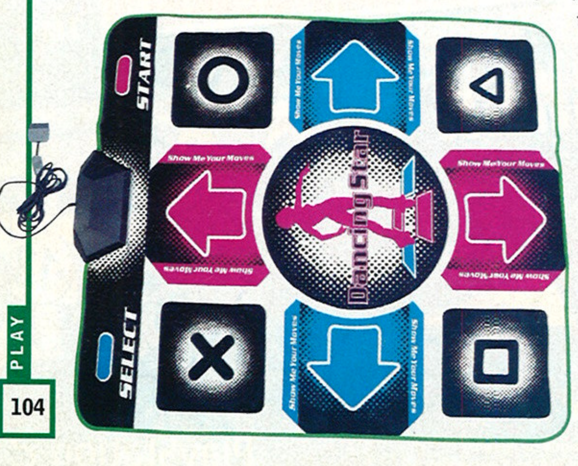
Una pistola correcta que tiene en su bajo precio su principal atractivo. Ideal para salir del paso si sabemos que pronto nos vamos a cambiar de consola.

Crazy Dance

¡Salta, salta, salta, salta, salta sin pararrrrrrrrrr!

Apesar de que los títulos de baile no son muy numerosos en nuestro país, ya podéis encontrar en algunas tiendas esta alfombra que se suma a la que ya se vendía inseparablemente junto a *El Libro de la Selva*. Si nunca habéis visto o probado uno de estos artefactos os explicaremos cómo funciona.

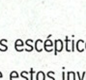
Basta ponerla en el suelo y enchufarla a uno de los puertos de la PSOne o PS2 junto a cualquier título de "bailoteo" que queráis. A partir de entonces, tendréis que ejecutar las instrucciones que se os muestran en la pantalla, que consistirán en la pulsación de una dirección o botón, pero no con las manos como harías normalmente, si no saltando sobre los botones que hay dibujados en la superficie de este curiosos artefacto. Si habéis sido bendecidos con un mínimo de coordinación, enseguida veréis cómo gracias a vuestros saltos el protagonista del juego se mueve con salero y gracia. Al cabo de unos pocos minutos, la sensación de ridículo desaparecerá y empezaréis a cogerle el gustillo a esto de saltar al ritmo de las melodías, mientras sudáis de lo lindo y os convertís en el centro de atención de todos los que os rodean (especialmente de los vecinos de abajo).



Más de uno pensará "¿y no se rompe con tanto brinco?". Tranquilos, porque a pesar de su apariencia, está construida con materiales resistentes que aguantarán sin problema vuestras ganas de marcha, a menos que os dé por saltar calzados con botas militares, claro.

Nada más se puede decir de un excelente periférico que hará las delicias de los bailones. Y lo más escépticos, deberíais probar uno de estos inventos junto, por ejemplo, el *Dancing Stage Euromix*. Disfrutaréis de una de las experiencias más divertidas que vuestra consola puede proporcionar. Y si encima lo hacemos en compañía..., bueno, mejor probadlo vosotros mismos.

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **2.890 ptas. (17,37 €)**
- Distribuidor: **Hipnosis**
- Teléfono: **93 426 10 80**
- Tipo: **Pista de baile**
- Valoración: **MB**



Lamborghini Diablo

Diseño, calidad y excelentes prestaciones

Aplisoft ha puesto en el mercado un volante avalado por Lamborghini que tiene un aspecto de lo más prometedor.

Para empezar, lo mejor que podéis hacer es despejar una mesa entera, porque el tamaño del volante es más que considerable. Después, lo que más llamará vuestra atención será el cuidado que se ha tenido en todos los aspectos, como la goma que recubre el plástico o los dos tipos de cambios, menos en el sistema de sujeción. Las ventosas de la base no son suficientes para proporcionar una estabilidad adecuada a un volante tan enorme y que produce unas vibraciones tan contundentes. Un defecto que hará que nos acordemos de los diseñadores cuando en una carrera reñida giremos el volante con un poco de energía... Eso sí, aquí se acaban los defectos, todo lo demás no son más que alabanzas. Empezando por la ajustada dureza del giro del volante y la colocación de los botones, entre los que se incluye una utilísima cruceta para navegar por los menús. Los dos tipos de cambio son todo un acierto, ya que así se consigue cubrir todos los gustos.

Los pedales son de lo mejorcito que hemos probado nunca.

Por supuesto, el comportamiento es completamente analógico, también el de los pedales. Hablando de pedales, ¿os hemos comentado que estamos ante los mejores que hemos visto? Pues sí. Ambos están articulados con bisagras para que el deslizamiento al acelerar y frenar sea perfecto, y además la base sobre la que se apoyan es enorme y muy cómoda y, para colmo, están construidos con unos excelentes materiales. Lo malo es que no se puede jugar sin ellos, aunque muy pocos de vosotros querréis prescindir de tan buenos "compañeros".

En cuanto a los modos soportados, el Diablo viene preparado para cualquiera de los tres existentes, es decir, digital, analógico y Negcon. Sin embargo, y al contrario de lo que pone en la caja, la compatibilidad con PS2 no es total, ya que hemos detectado fallos en ciertos títulos, como *GT3*.

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **11.990 ptas. (70,06 €)**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Volante**
- Valoración: MB

Los mejores

1º Ferrari 360
2º Speedster 2
3º McLaren Force Feedback

Aún con esto último, nos encontramos ante uno de los mejores volantes que han pasado por nuestras manos y que deberías tener en cuenta si estáis pensando haceros con uno y descartáis los caros "Force Feedback".

Pad Warrior 2

Empieza la competencia para el Dual Shock 2

Aunque prácticamente la totalidad de los mandos existentes para PSOne son compatibles con PS2, puede que te apetezca hacerte con uno que ofrezca las ventajas de la nueva generación, aunque se reduzcan al tema de los botones analógicos. Y es que es ahora cuando empiezan a proliferar los títulos que aprovechan esa característica de las formas más variadas. Con vistas a cubrir esas necesidades, Pro Play ha diseñado un pad que raya a un excelente nivel.

Los mejores

1º Dual Shock 2
2º Dual Shock
3º Guillemot Shock 2
4º Warrior 2
5º Upxus Analog Controller

Lo que más llama la atención a priori es su tamaño, ya que es sensiblemente mayor al mando oficial de Sony, aunque es bastante cómodo y esta fabricado con unos materiales de calidad. Una vez metidos en faena, pronto comprobamos que su mejor virtud radica en los sticks, que poco tienen que envidiar a los del aclamado Dual Shock. Por desgracia, la cruceta no está al mismo nivel debido a su dureza y tacto, demasiado tosco.

En cuanto a los botones, los frontales dan una muy buena sensación, pero los superiores pecan de ser algo pequeños y demasiado angulosos, aunque no deja de ser un defecto menor. Sobre el apartado "vibratorio" y de opciones, podemos decir que cumple con bastante dignidad, con unas sacudidas intensas y una opción turbo que gustará a más de uno.

En definitiva, un mando a tener en cuenta y con un precio ajustado.

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **3.990 ptas. (23,98 €)**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Pad analógico**
- Valoración: 



¿CREES QUE PUEDES PATINAR COMO YO?

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER™



Realiza trucos sobre cualquier elemento que encuentres en los 8 escenarios mundiales reales.



Bate a tu oponente en el nuevo modo PUSH.



Tablas auténticas, montañas auténticas, sensación auténtica.



Practica conmigo y con algunos de los mejores deportistas profesionales entre los que se incluyen Tara Dakides, Shaun White, Ross Powers y otros que tú podrás crear, dentro de los 8 niveles ambientados en localizaciones reales de clase mundial. Con una jugabilidad plagada de trucos espectaculares, este videojuego se convierte en el último desafío de snowboarding. ¿Todavía piensas que puedes patinar como yo?. Pues mantén el equilibrio o sal de la pista.

Contiene canciones de Static-X, Papa Roach y Alient Ant Farm.

DISTRIBUIDO POR:



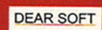
www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70





PlayStation 2





natsume

ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
ACTIVISIONO2.COM

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en euros son una conversión orientativa

Plataformas

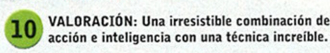
LOS IMPRESCINDIBLES
- 1.- CRASH 3
- 2.- ABE'S ODDYSEE
- 3.- SPYRO 3

Abe' Oddysee (Precio Especial)

Compañía: GTI **Precio:** 2.490 ptas. (14,96 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles y de pensar mucho.

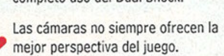


10 **VALORACIÓN:** Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica increíble.

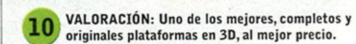
Ape Escape (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años





↑ Su original planteamiento y el completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no siempre ofrecen la mejor perspectiva del juego.



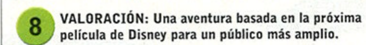
10 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores, completos y originales plataformas en 3D, al mejor precio.

Atlantis: El Imperio Perdido

Compañía: Disney Int. **Precio:** 4.490 ptas. (26,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su variado desarrollo, el sonido y poder manejar a cinco personajes.
↓ El manejo de los personajes resulta algo brusco y la cámara falla.



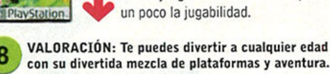
8 **VALORACIÓN:** Una aventura basada en la próxima película de Disney para un público más amplio.

Bichos (Platinum)

Compañía: Sony/Disney **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.
↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.



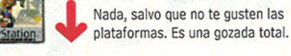
8 **VALORACIÓN:** Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.

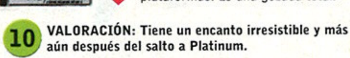
Crash Bandicoot 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.





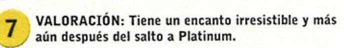
10 **VALORACIÓN:** Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

El Emperador y sus locuras

Compañía: Sony **Precio:** 4.495 ptas. (27,02 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Está basado en la película, tiene un variado desarrollo y un buen precio.
↓ Es un clon de *Spyro*, pero más fácil y con menos calidad gráfica.



7 **VALORACIÓN:** Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

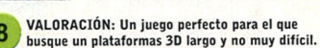


Muppet Monster Adventure

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 ptas. (26,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es divertido y sabe enganchar con el carisma de los personajes.
↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque se queda lejos de poder superarle.



8 **VALORACIÓN:** Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y no muy difícil.

Pato Donald Cuac Attack

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 ptas. (42,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La puesta en escena de Donald y el genial doblaje del juego.
↓ Su corta duración y la dificultad de algunos jefes finales.

7 **VALORACIÓN:** Si os gustó *Crash Bandicoot*, casi seguro que *Cuac Attack* también os gustará.

Spyro 3: el año del dragón (Plat.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 **VALORACIÓN:** Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Tarzán (Platinum)

Compañía: Disney **Precio:** 2.990 ptas. (17,97 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Una fiel adaptación de la peli, con un desarrollo sencillo y divertido.
↓ Para los jugones expertos puede resultar demasiado fácil.

7 **VALORACIÓN:** Una excelente puesta en escena para un juego divertido, aunque facilón.

Tintín Destino Aventura

Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ El diseño de los personajes y las animaciones de los mismos.
↓ Su desarrollo es muy monótono y el control es un tanto duro.

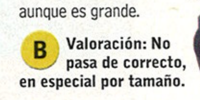
6 **VALORACIÓN:** Un plataformas bastante repetitivo que sólo convencerá a los fans del personaje.

MANDOS ANALÓGICOS

Pro Play Gladiator 2

Distr.: Nostromo Precio: 2.990 ptas. (17,97 €)

Un buen mando, que tiene en los sticks analógicos su mejor virtud, aunque es grande.

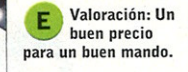


B **Valoración:** No pasa de correcto, en especial por tamaño.

Dual Impact

Distr.: Netac Precio: 2.990 ptas. (17,97 €)

Cómodo y de calidad, los sticks pueden usarse también en modo digital.





E **Valoración:** Un buen precio para un buen mando.

Dual Shock

Distr.: Sony Precio: 4.500 ptas. (27,05 €)

Tiene un precio elevado, pero es sin duda el mejor mando.

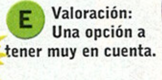


E **Valoración:** Es el mando oficial: una garantía.

Infrarrojos Shock 2

Distr.: Guillemot Precio: 4.990 ptas. (29,99€)

Compatible con todos los sistemas y sin cable. Fiable y de calidad.





E **Valoración:** Una opción a tener muy en cuenta.

Mad Catz Dual Force

Distr.: Mad Catz Precio: 4.290 ptas. (25,78 €)

Botones analógicos, gran calidad, cómodo y compatibilidad total.



E **Valoración:** De lo mejor del mercado por calidad.

PS Challenger

Distr.: Nostromo Precio: 2.490 ptas. (14,97 €)

De prestaciones semejantes al Dual Shock, pero a mejor precio.





MB **Valoración:** Cumple sin grandes alardes.

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- METAL GEAR
→ 2.- FINAL FANTASY VIII
→ 3.- SYPHON FILTER 3

A Sangre Fría (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.

↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.

7 VALORACIÓN: Una aventura original y diferente. Aunque no es apta para gente con poca paciencia.

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas. (45,01 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...

↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 VALORACIÓN: Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill*.

Breath of Fire IV

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ El saborcillo a RPG clásico, la trama argumental y los minijuegos.

↓ Está en inglés y los combates son demasiado numerosos.

7 VALORACIÓN: Una apuesta por fórmulas pasadas que tiene interés pero que no supera a ningún *FF*.

Chase the Express

Compañía: Sony **Precio:** 3.690 ptas. (22,18 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ El fabuloso doblaje y su peliculera ambientación.

↓ Las animaciones son bruscas y los tiempos de carga son lentos.

7 VALORACIÓN: Gustará a los amantes de las aventuras de acción, aunque copia a las mejores.

Digimon World

Compañía: Bandai **Precio:** 8.490 ptas. (51,3 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.

↓ La historia no engancha demasiado y no es difícil terminarlo.

7 VALORACIÓN: Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, y más si te gusta la serie.

Dino Crisis 2

Compañía: Capcom **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.

↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 VALORACIÓN: Si buscas una buena aventura con mucha acción, ésta es de las mejores del momento.

Egipto II

Compañía: Cryo **Precio:** 4.990 ptas. (22,99 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +3 años



↑ Una aventura gráfica con puzzles lógicos y un atractivo argumento.

↓ Las transiciones entre pantallas son muy lentas y ralentizan la acción.

6 VALORACIÓN: Una interesante opción para los seguidores más pacientes de este sesudo género.

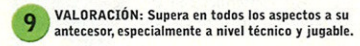
Fear Effect 2 Retro Helix

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.

↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.



9 VALORACIÓN: Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.

Final Fantasy VIII (Plat.)

Compañía: Square **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Una obra maestra, tanto por su argumento como por sus gráficos.

↓ El sistema de combates por turnos se hace algo pesado.

10 VALORACIÓN: Un juego de rol largo, cautivador, impresionante... Una delicia que hay que disfrutar.

Final Fantasy IX

Compañía: Square **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.

↓ Que nos vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 VALORACIÓN: Si te gusta el Rol y quieres disfrutar de una aventura única, tienes que hacerte con él.

Grandia

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +14 años



↑ Un RPG con un absorbente argumento y muchas opciones.

↓ Que esté en inglés y sus sosos gráficos, una verdadera lástima.

7 VALORACIÓN: Una excelente alternativa a los *Final Fantasy*, aunque está en inglés.

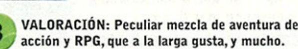
Koudelka

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas. (45,01 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...

↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.



8 VALORACIÓN: Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.

Medievil 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.

↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 VALORACIÓN: Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Megaman Legends 2

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Entretenida aventura protagonizada por Megaman.

↓ Cuesta acostumbrarse al control y está en inglés.

7 VALORACIÓN: Una correcta y colorida aventura a buen precio. Lástima que no esté traducida.

Metal Gear (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 2.490 ptas. (14,96 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.

↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 VALORACIÓN: Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

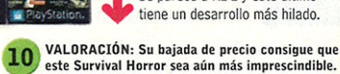
Resident Evil 3 (Precio Especial)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.

↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.



10 VALORACIÓN: Su bajada de precio consigue que este Survival Horror sea aún más imprescindible.

Shadowman (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.290 ptas. (13,76 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

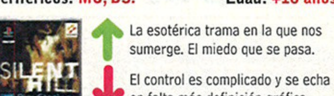
↑ La atmósfera oscura que destila y su irresistible precio.

↓ El apartado gráfico y el control son mejorables.

9 VALORACIÓN: Una oscura aventura que, pese a su mejorable apartado técnico, merece la pena jugar.

Silent Hill (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.

↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 VALORACIÓN: Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

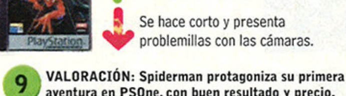
Spiderman (Platinum)

Compañía: Activision **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Excelente plasmación del universo Marvel de Spiderman.

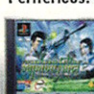
↓ Se hace corto y presenta problemillas con las cámaras.



9 VALORACIÓN: Spiderman protagoniza su primera aventura en PSOne, con buen resultado y precio.

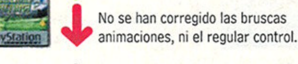
Syphon Filter 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Más completo que la primera parte en todos los aspectos.

↓ No se han corregido las bruscas animaciones, ni el regular control.



9 VALORACIÓN: Una excelente aventura de corte realista, con acción muy trepidante.

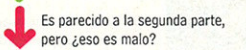
Syphon Filter 3

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La misma aventura frenética de siempre y con más modos de juegos.

↓ Es parecido a la segunda parte, pero ¿eso es malo?



10 VALORACIÓN: El mejor de la serie por su variedad de situaciones, modos de juego y mejoras gráficas.

Technomage

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas. (45,01 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un RPG de acción largo, difícil y con muchísimos puzzles.

↓ Su apartado técnico es realmente flojo y te atascas continuamente.

7 VALORACIÓN: Su desarrollo engancha, aunque sus gráficos son feotes y a veces desespera.

The Legend of Dragoon

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años



↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe enganchar.

↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.

8 VALORACIÓN: Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.

Tomb Raider IV (Precio esp.)

Compañía: Eidos **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Recupera la esencia de la primera parte con una ambientación de lujo.

↓ Aporta poco a la saga, aunque es *Tomb Raider* por los cuatro costados.

10 VALORACIÓN: Sabe divertir, obsesionar y atrapar. Encantará a los incondicionales de Lara Croft.



Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- RED ALERT
- → 2.- BUST-A-MOVE 4
- → 3.- MANAGER DE LIGA 2002

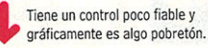
Astérix Batalla de las Galias

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.

↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es algo pobretón.



7 VALORACIÓN: Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.

Bust a Move 4 (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.290 ptas. (13.76 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.

↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.

9 VALORACIÓN: Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

C&C: Red Alert (Precio Especial)

Compañía: E. Arts **Precio:** 2.475 ptas. (14,88 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.

↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

9 VALORACIÓN: Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

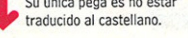
Front Mission 3

Compañía: Square **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo, variado y divertido.

↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.



8 VALORACIÓN: Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Manager de Liga 2002

Compañía: Codemasters **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Actualización de la versión anterior con todos los clubes y jugadores.

↓ Si ya tienes el anterior, vas a encontrar el mismo juego.

8 VALORACIÓN: Este gestor futbolístico es ideal para los estudiosos del fútbol.

Team Buddies

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía.

↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

8 VALORACIÓN: Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

Theme Park World (Precio Especial)

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 ptas. (45,01 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones es muy divertido.

↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 VALORACIÓN: Un divertidísimo simulador que te atrapará frente a la pantalla durante horas.

Tetris un mágico desafío

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Personajes Disney con la jugabilidad del clásico *Tetris*. Irresistible.

↓ Jugando solo se hace muy corto. Es demasiado facilón.

7 VALORACIÓN: Es el mismo *Tetris* de siempre, pero pensado para los jóvenes. Jugando a dobles, genial.

TARJETAS DE MEMORIA

Aplisoft 4Mb

Distr.: Aplisoft Precio: 2.490 ptas.(14,97 €)

60 bloques sin comprimir con los que tendrás espacio de sobra.

MB Valoración: Buena calidad y excelentes prestaciones.

Clear Blue 4Mb

Distr.: Aplisoft Precio: 2.490 ptas.(14,97 €)

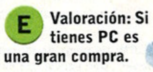


Similar a la anterior, pero más fiable y con un tamaño más reducido.

E Valoración: Una referencia obligada si buscas capacidad.

Dex Drive

Distr.: Hipnosis Precio: 1.990 ptas. (11,96 €)



Permite almacenar las partidas de las tarjetas de memoria en el disco duro de PC.

E Valoración: Si tienes PC es una gran compra.

Mad Catz Memory Card

Distr.: Mad Catz Precio: 1.290 ptas. (7,75 €)



Muy similar a la oficial, de gran calidad, pero más barata.

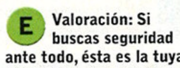
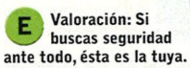
E Valoración: Si te conformas con 15 bloques, una gran opción.

Sony Memory Card

Distr.: Sony Precio: 1.990 ptas. (11,96 €)



Es la oficial y no falla nunca, aunque sólo tiene 15 bloques.

E Valoración: Si buscas seguridad ante todo, ésta es la tuya.

X-Tecnologies 2Mb

Distr.: Aplisoft Precio: 1.790 ptas. (10,76 €)



30 bloques sin comprimir, de buena calidad y fiable. No funciona en PS2.

MB Valoración: Las hay de mayor capacidad por poco más dinero.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- TIME CRISIS O.T.
- → 2.- TEKKEN 3
- → 3.- MEDAL OF HONOR UND.

007 El Mundo Nunca es Suficiente

Compañía: Fox Inte. **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.

↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 VALORACIÓN: Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.

Ace Combat 3

Compañía: Namco **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Un shooter con pinta de simulador, muy jugable y espectacular.

↓ Muy parecido a la anterior entrega y poco variado en las misiones.

7 VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego con pinta de simulador de vuelo, pero sin tanta complicación.

Alien Resurrección

Compañía: E. Arts **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.

↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser muy desesperante.

8 VALORACIÓN: Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

Beatmania European Edition

Compañía: Konami **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando incluido.

↓ Puede que a no todo el mundo le "mole" ejercer de DJ.

9 VALORACIÓN: Un genial juego musical que hará las delicias de los que busquen cosas nuevas.

Incredible Crisis

Compañía: Virgin **Precio:** 4.490 ptas. (26,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.

↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.

8 VALORACIÓN: Un Party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.

Jedi Power Battles (Plat.)

Compañía: LucasArts **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC **Edad:** +15 años



↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.

↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 VALORACIÓN: Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

MOH Underground (Platinum)

Compañía: E. Arts **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.

↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

10 VALORACIÓN: Es muy bueno, divertido y jugable, su actual precio lo convierte en imprescindible.

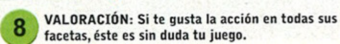
Jungla de Cristal. Trilogía 2

Compañía: Fox Interac. **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.



8 VALORACIÓN: Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

Megaman X5

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Arcade y plataformas de los de toda la vida. Vistoso y divertido.

↓ No aporta nada nuevo con respecto a lo ya visto.

7 VALORACIÓN: Un juego que recupera la esencia de los *Megaman* de siempre, pero no aporta nada.

Men in Black Crashdowm

Compañía: Capcom **Precio:** N.D. (N.D. €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Ser un Hombre de Negro y acabar con los aliens que aparezcan.

↓ El diseño de los enemigos es soso y no resulta muy difícil.

7 VALORACIÓN: Un entretenido shoot'em up, pero muy lejos de títulos geniales como *Medal of Honor*.



Mortal Kombat Special Forces

Compañía: Midway **Precio:** 5.990 ptas. (36,00 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años




Resulta entretenido, es largo y tiene un buen puñado de golpes.

Su apartado técnico no pasa de normalito y está en inglés.



6 **VALORACIÓN: Un beat'em up que pica por su sencilla mecánica. Lástima de gráficos.**

Point Blank 3

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +13 años



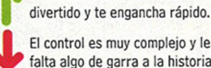
El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.

No tener con quién jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.

8 **VALORACIÓN: Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.**

Star Trek Invasion

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te engancha rápido.

El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.

7 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *Colony Wars: Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.**

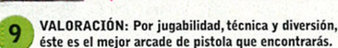
Time Crisis: Operación Titán

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.

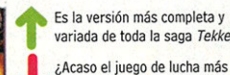
Que no tengáis una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.



9 **VALORACIÓN: Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.**

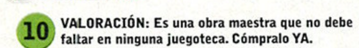
Tekken 3 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas. (20,98 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?



10 **VALORACIÓN: Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.**

True Pinball (Precio Especial)

Compañía: Ocean **Precio:** 2.990 ptas. (17,97 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +3 años



Cuatro mesas a cuál más divertida y a buen precio.

No es demasiado realista y alguna mesa flojea un poco en diversión.

7 **VALORACIÓN: Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.**

X-Men Mutant Academy 2

Compañía: Activision **Precio:** 5.490 ptas. (33,00 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años

Un arcade de lucha fiel a los cómics de los héroes y con buenos gráficos.

No ofrece tantas posibilidades y movimientos como *Tekken* o *SFA3*.

7 **VALORACIÓN: Divertido y recomendable para los fans del género, pero no logra superar a los grandes.**

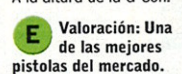
PISTOLAS

Avenger Pro

Distr.: Ardistel Precio: 7.995ptas. (40,05 €)

Buen diseño y excelentes prestaciones. A la altura de la G-Con.

E **Valoración: Una de las mejores pistolas del mercado.**




Blaze Scorpion Silver

Distr.: Ardistel Precio: 4.995 ptas. (30,02 €)

Una pistola pequeña, manejable y de gran precisión.

MB **Valoración: Su poco peso y precisión la convierten en una buena opción.**

G-Con

Distr.: Sony Precio: 6.990 ptas. (42,01 €)

La pistola más fiable del mercado, aunque carezca de extras.

MB **Valoración: Si prefieres precisión a accesorios, ésta es tu arma.**

P99k Light Blaster Gun

Distr.: Nostromo Precio: 8.990 ptas. (54,03 €)

Pedal, retroceso, adaptador G-Con, buen diseño... La más completa.

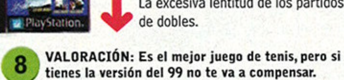
E **Valoración: Un pelín menos precisa que la G-Con. Por lo demás...**

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
- 1.- FIFA 2002
- 2.- NBA LIVE 2002
- 3.- ISS PRO EVOLUTION 2

All Star Tennis 2000

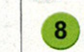
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.490 ptas. (26,98 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.

La excesiva lentitud de los partidos de dobles.

8 **VALORACIÓN: Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.**



CoolBoarders 4

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 ptas. (45,01 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.

Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.**

Dave Mirra Maximum Remix

Compañía: Acclaim **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



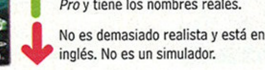
Una ampliación con nuevos circuitos y retos y de regalo, la banda sonora.

Si tienes el primer *Dave Mirra* no encontrarás demasiados alicientes.

7 **VALORACIÓN: Un buen simulador de acrobacias en bici, a buen precio, aunque peor que *Mat Hoffman*.**

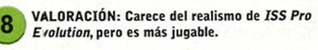
ESPN Int. Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 ptas. (45,01 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.

No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.



8 **VALORACIÓN: Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.**

Esto es Fútbol 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años




El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.

Los jugadores son reales, pero no los equipos.

9 **VALORACIÓN: Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001*.**

FIFA 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años



Todas las opciones típicas de *FIFA* con un nuevo sistema de pases.

El cambio en la jugabilidad puede despistar a los fans de la saga.

9 **VALORACIÓN: El cambio en la jugabilidad es un acierto, aunque puede disgustar a algunos.**

ISS Pro Evolution 2

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 ptas. (45,01 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



Su realismo raya la perfección. Las animaciones y el ritmo de juego.

Como siempre, pocos clubes y un comentarista muy soso.

10 **VALORACIÓN: Si buscas realismo aquí lo vas a encontrar, aunque tiene menos opciones que *FIFA*.**

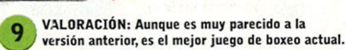
Knockout Kings 2001

Compañía: E. Arts **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.

A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.



9 **VALORACIÓN: Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.**

Libero Grande International

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



Poder ser cualquier jugador, sin manejar al resto del equipo.

Pocas opciones comparado con otros juegos de fútbol.

7 **VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego de fútbol con un concepto diferente. Mejor que el anterior.**

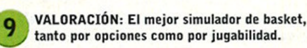
NBA Live 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



El ritmo de juego, las opciones, los equipos los jugadores: la NBA.

A veces se embarulla el juego. Los tiempos de carga.



9 **VALORACIÓN: El mejor simulador de basket, tanto por opciones como por jugabilidad.**

Mat Hoffman's Pro BMX

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



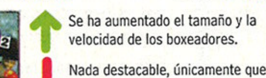
Los gigantescos escenarios, la libertad que ofrece, las piruetas...

Se echan en falta más cosas nuevas respecto a lo visto en *Tony Hawk's*.

8 **VALORACIÓN: El mejor simulador de bicicletas. Muy divertido, aunque muy poco innovador.**

Ready 2 Rumble Boxing R. 2

Compañía: Midway **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



Se ha aumentado el tamaño y la velocidad de los boxeadores.

Nada destacable, únicamente que no te gusten los juegos de boxeo.

8 **VALORACIÓN: La jugabilidad y las mejoradas prestaciones le hacen un juego muy interesante.**

Tony Hawk's 2 (Platinum)

Compañía: Activision **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años




Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...

El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10 **VALORACIÓN: El juego más divertido, completo y adictivo de skate, hazte con él a un buen precio.**

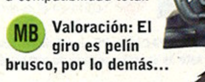


VOLANTES

Jordan Racing Wheel

Distr.: Flexiline Precio: 9.900 ptas. (59,50 €)

Pedales, caja de cambios y excelente diseño, junto a compatibilidad total.

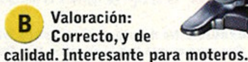



MB **Valoración: El giro es pelín brusco, por lo demás...**

Moto Ducati Corse

Distr.: Aplisoft Precio: 10.990 ptas. (66,05 €)

También puede usarse en juegos de coches.

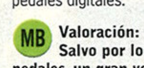


B **Valoración: Correcto, y de calidad. Interesante para moteros.**

Top Drive GT+

Distr.: Nostromo Precio: 10.990 ptas. (66,05 €)

Gran respuesta a los giros, pero pedales digitales.

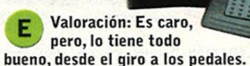


MB **Valoración: Salvo por los pedales, un gran volante.**

Fanatec Speedster

Distr.: Ardistel Precio: 12.995 ptas. (78,10 €)

Genial en todos sus aspectos. Realista y fiable.

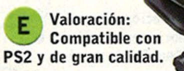


E **Valoración: Es caro, pero, lo tiene todo bueno, desde el giro a los pedales.**

Mc Laren

Distr.: Acclaim Precio: 11.900 ptas. (71,52 €)

Aúna diseño y prestaciones. Tiene freno de mano.




E **Valoración: Compatible con PS2 y de gran calidad.**

360 Modena

Distr.: Guillemot Precio: 11.900 ptas. (71,52 €)

Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.



E **Valoración: Gran relación calidad/precio.**

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- GRAN TURISMO 2
- → 2.- COLIN MCRAE 2
- → 3.- DRIVER 2

Colin McRae 2 (Platinum)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.
↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 **VALORACIÓN: No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.**

Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 ptas. (20,98 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.
↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 **VALORACIÓN: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.**

Destruction Derby Raw

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años



↑ Lo espectacular de los choques y el número de coches en pantalla.
↓ Tanto choque y golpazo puede volverse aburrido a la larga.

7 **VALORACIÓN: El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.**

Driver 2 (Platinum)

Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



↑ Dos CDs plagados de aventuras al volante de todo tipo de coches.
↓ Tiene los mismos defectos técnicos de la primera parte. Perdonables.

10 **VALORACIÓN: Pensado para durar y divertir, no debe faltar en tu colección. Y menos a este precio.**

F1 Championship Season 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy espectacular y dinámico. Tiene muchos modos de juego.
↓ Los parpadeos de las texturas y el comportamiento en exceso arcade.

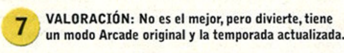
9 **VALORACIÓN: El más espectacular y dinámico de los simuladores de F1, aunque no muy real.**

Fórmula One 2001

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Su calidad gráfica y su elevadísima sensación de velocidad.
↓ Es poco competitivo, y tiene un control peculiar.



7 **VALORACIÓN: No es el mejor, pero divierte, tiene un modo Arcade original y la temporada actualizada.**

Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 ptas. (3.490 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...
↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 **VALORACIÓN: Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?**



Moto Racer World Tour (Plat.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carrera.
↓ Exceso de popping y que no tenga circuitos ni campeonatos reales.

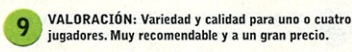
9 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos y a gran precio. Es variado y divertido, aunque no real.**

NFSV: Porsche 2000 (Platinum)

Compañía: EA Sports **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.
↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...



9 **VALORACIÓN: Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable y a un gran precio.**



Ridge Racer Type 4 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.990 ptas. (23,98 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.

9 **VALORACIÓN: Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.**

The Italian Job

Compañía: SCI **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +13 años



↑ En la línea *Driver*, pero con cosas nuevas y muy divertidas.
↓ Muy parecido a *Driver*, pese a marcarse licencias más arcades.

10 **VALORACIÓN: Si ya has jugados a *Driver 2* y buscas algo igual de bueno, éste es tu juego.**

Toca World Touring Cars (Plat.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.990 ptas. (29,99 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años

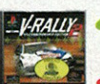


↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...
↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 **VALORACIÓN: Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.**

V-Rally 2 (Precio Especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.695 ptas. (16,20 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El editor de circuitos.
↓ No está traducido, y se echa en falta más emoción al correr.

9 **VALORACIÓN: Un gran simulador que engancha desde la primera partida por su difícil control.**

Vanishing Point

Compañía: Acclaim **Precio:** 8.990 ptas. (53,03 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy adictivo, con muchas sorpresas, campeonatos y modos de juego,
↓ El control es demasiado exigente. Las carreras no son competitivas.

8 **VALORACIÓN: Se va haciendo más adictivo a medida que se juega. Pensado para durar.**

World´s Scariest Police Chases

Compañía: Activision **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Convertirse en un policía de patrulla que debe cazar a los malos.
↓ Se echa en falta un mayor grado de detalle en los gráficos.

8 **VALORACIÓN: Un título divertido y muy jugable que encantará a los seguidores de *Driver*.**

VARIOS

Cable RGB X-Tecnologies

Distr.: Aplisoft Precio: 990 ptas. (5,95 €)

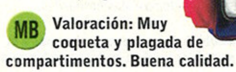
Un excelente cable RGB, que además te permite derivar el audio.

E **Valoración: Un cable ideal para obtener la mejor calidad de imagen.**

Maletín Done

Distr.: Nostromo Precio: 4.000 ptas. (20,04 €)

Totalmente acolchada, te permite transportar su PSOne sin peligro.

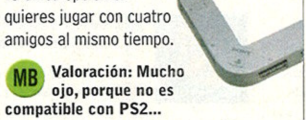


MB **Valoración: Muy coqueta y plagada de compartimentos. Buena calidad.**

MultiTap Sony

Distr.: Sony Precio: 4.990 ptas. (29,45 €)

Tu única opción si quieres jugar con cuatro amigos al mismo tiempo.

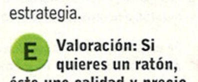
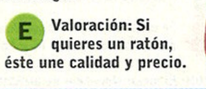


MB **Valoración: Mucho ojo, porque no es compatible con PS2...**

Ratón Samurai

Distr.: Nostromo Precio: 1.990 ptas. (11,96 €)

Ideal te gustan las aventuras gráfica y los juegos de estrategia.


E **Valoración: Si quieres un ratón, éste une calidad y precio.**

500 ptas descuento + 500 ptas descuento = 1000 ptas

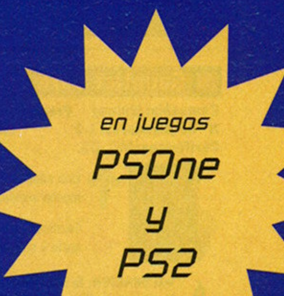
500 ptas descuento



500 ptas descuento Play mania

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE Play mania

de descuento* en tu compra en CENTRO MAIL



¿Cómo hacer tu pedido?

EN LA TIENDA:
Puedes pasarte por cualquiera de las setenta tiendas Centro MAIL de España y efectuar directamente tu compra. No te olvides de llevar el cupón original, sin el cual no podrás beneficiarte de esta oferta.
Para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano llama al 902 17 18 19 o consulta la publicidad de esta cadena de tiendas en las páginas siguientes.

POR CORREO:
Recorta el cupón de descuento que hay en esta página, envíalo por correo indicando los productos que deseas adquirir. Centro MAIL te enviará tu pedido contra reembolso.
Toma nota de la dirección:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

Si tienes cualquier duda sobre tu pedido, puedes llamar al 902 17 18 19



* Descuento de 500 + 500 pts. en cada artículo cuyo PVP Recomendado sea superior a 7.990 pts.
Oferta no acumulable a otras promociones de Centro MAIL.
Promoción válida hasta el 15 de DICIEMBRE de 2001.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PVP RECOMENDADO	DESCUENTO CENTRO MAIL	DESCUENTO PLAYMANÍA	PRECIO FINAL LECTOR PLAYMANÍA
TOTAL				



Play mania

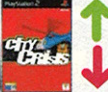
Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- TIME CRISIS 2
- → 2.- CRASH BANDICOOT
- → 3.- GIFT

City Crisis
Compañía: Take 2 **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un sistema de juego trepidante. Acción, acción y acción.
↓ Como todos los arcades, se hace demasiado corto.

6 **VALORACIÓN:** Un arcade estilo *Crazy Taxi*, pero con helicópteros. Se hace corto y es menos divertido.

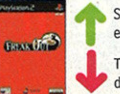
Crash Bandicoot The Wrath of Cortex
Compañía: Vivendi **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una nueva aventura de Crash con nuevos retos y vehículos.
↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.

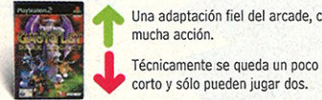
Freak Out
Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.



↑ Su originalidad y sus gráficos: puedes estirarlo todo como si fuera chicle.
↓ Tiene pocos niveles, no es muy difícil y al final es repetitivo.

6 **VALORACIÓN:** Original, fresco y diferente desde el principio. Lástima que resulte tan corto.

Gauntlet Dark Legacy
Compañía: Midway **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Una adaptación fiel del arcade, con mucha acción.
↓ Técnicamente se queda un poco corto y sólo pueden jugar dos.

6 **VALORACIÓN:** Si te gusta la máquina recreativa te lo vas a pasar bien, pero esperábamos más de PS2.

Gift
Compañía: Cryo **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.
↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN:** Original, largo, brillante y complejo, un gran plataformas, aunque difícil.

Klonoa 2 Lunatea´s Veil
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas entretenido y vistoso que conserva la esencia del primero.
↓ No es totalmente 3D y te resultará fácil si eres habitual del género.

7 **VALORACIÓN:** Un simpático y divertido plataformas, aunque algo facilón si esto de saltar se te da bien.

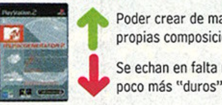
Ministry of Sound
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.995 ptas. (30,02 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.




↑ Componer efectos visuales para las melodías del club londinense.
↓ Si no tienes una discoteca no tiene mucho interés...

6 **VALORACIÓN:** Es una utilidad de ambientación, no un juego. Si no te gustan esta cosas... huye.

MTV Music Generator 2
Compañía: Codemasters **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

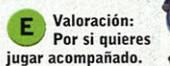


↑ Poder crear de manera sencilla tus propias composiciones musicales.
↓ Se echan en falta más ritmos y un poco más "duros".

- **VALORACIÓN:** Si te gusta la música, con esta herramienta de composición no te vas a aburrir.

VARIOS

MultiTap Playtogether
Distr.: Aplisoft Precio: 4.995 ptas. (30,02 €)



Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.

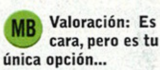
E **Valoración:** Por si quieres jugar acompañado.

Dual Shock 2
Distr.: Sony Precio: 4.990 ptas. (28,79 €)

Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.

E **Valoración:** Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones

Memory Card 2
Distr.: Sony Precio: 6.990 ptas.(42,01 €)




La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.

MB **Valoración:** Es cara, pero es tu única opción...

G-Con 2
Distr.: Sony Precio: 5.490 ptas. (33 €)



La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.

E **Valoración:** Tu única y mejor opción en este género.

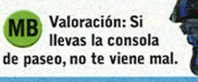
Sound Station
Distr.: Nostromo Precio: 19.900 ptas. (119,60 €)




Obtiene un buen sonido de PS2, aunque no es 5.1. Es compatible con PSOne.

MB **Valoración:** Una buena opción si no llega para el 5.1.

Console Case PS2
Distr.: Sony Precio: 4.990 ptas. (26,99 €)



Un maletín de excelente calidad y repleto de compartimentos.

MB **Valoración:** Si llevas la consola de paseo, no te viene mal.

Rayman Revolution
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

Time Crisis 2
Compañía: Namco **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.
↓ Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.

9 **VALORACIÓN:** Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.

Sky Odyssey
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Las interminables posibilidades de los modos de juego y el control.
↓ Se abusa de la niebla, que echa por tierra todo su atractivo.

7 **VALORACIÓN:** Es una clara alternativa a los simuladores de combate. Muy entretenido.

Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- KURI KURI MIX
- → 2.- RING OF RED
- → 3.- AGES OF EMPIRES II

Age of Empires 2
Compañía: Konami **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, T. **Edad:** +16 años.



↑ Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.
↓ Los gráficos no están a la altura y el despliegue del mapa es brusco.

7 **VALORACIÓN:** Los fans del género no quedarán defraudados, pero esperábamos más de los gráficos.

Aqua Aqua: Wetrix 2
Compañía: SCI **Precio:** 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



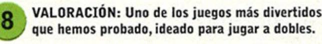
↑ Su innovador sistema de juego y el modo para dos jugadores.
↓ Los modos de juego son bastante parecidos, lo que a la larga cansa.

5 **VALORACIÓN:** Es un puzzle en el que pesan más los fallos que los aciertos. Hay opciones mejores.

Kuri Kuri Mix
Compañía: Empire **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.
↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.



8 **VALORACIÓN:** Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

Ring of Red
Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.
↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 **VALORACIÓN:** Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

Super Bust A Move
Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.
↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

6 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Theme Park World
Compañía: EA **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.




↑ Poder dirigir, crear y diseñar nuestro parque de atracciones.
↓ Que no esté en castellano y aporta poco con respecto al de PSOne.

6 **VALORACIÓN:** Un buen simulador que encantará a los estrategas, aunque podría haberse mejorado.



Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- RE CODE: VERONICA X
→ 2.- SILENT HILL 2
→ 3.- ONIMUSHA

Alone in the Dark IV
Compañía: Infogrames **Precio:** 10.481 ptas. (62,99 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, el apartado gráfico, el sonido, el uso de la linterna...
↓ Pocas novedades con respecto a la versión para PSOne.

8 VALORACIÓN: Un Survival Horror imprescindible, pero que aporta poco con respecto al de PSOne.

Dark Cloud
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.
↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

8 VALORACIÓN: Pese a sus buenas ideas y su realización técnica, no es ni pretende ser un *FF*.

Evergrace
Compañía: Crave **Precio:** 9.995 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Su divertido desarrollo, que atrapa, y poder jugar con dos héroes.
↓ Es demasiado lineal y le falta algo más de espíritu aventurero.

7 VALORACIÓN: Hasta que lleguen RPGs más completos, puede apagar tus ansias de aventura.

Extermination
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ La continua acción envuelta en una agobiante atmósfera.
↓ Tiene pocos puzzles para ser una aventura de acción.

8 VALORACIÓN: Un nuevo estilo para los Survival Horror, donde prima la acción y la tensión.

Fur Fighters: Viggo´s Revenge
Compañía: Acclaim **Precio:** 9.900 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ El sentido del humor que derrocha y el original cóctel de géneros.
↓ La cámara falla de vez en cuando y a veces se vuelve algo difícil.

8 VALORACIÓN: Una explosiva combinación de géneros muy divertida, adictiva y bien realizada.

La Fuga de Monkey Island
Compañía: LucasArts **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.
↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 VALORACIÓN: Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

MDK 2: Armaggedon
Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Una aventura de acción original, difícil y con mucho humor.
↓ La altísima dificultad puede llegar a desesperar a los menos pacientes.

7 VALORACIÓN: Sabe enganchar por su original desarrollo y su capacidad para sorprender.

Onimusha
Compañía: Capcom **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +18 años.



↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.
↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.

9 VALORACIÓN: Aunque tenga más acción que aventura, *Onimusha* es un juego irresistible.

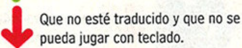
Operation Winback
Compañía: Koei **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una buena idea y los personajes están bien animados.
↓ El desarrollo se vuelve monótono y la cámara no ayuda mucho.

7 VALORACIÓN: Un buen planteamiento que a la larga puede volverse aburrido. No obstante, atrapa.

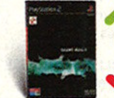
Red Faction
Compañía: THQ **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.
↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

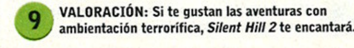
8 VALORACIÓN: Un shoot´em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

Silent Hill 2
Compañía: Konami **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.
↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

9 VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.



Resident Evil Code: Veronica X
Compañía: Capcom **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.
↓ No deja de ser la misma idea y que no esté doblado al castellano.

9 VALORACIÓN: Por gráficos, ambientación, etc. es imprescindible para los fans del Survival Horror.

Shadow of Memories
Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



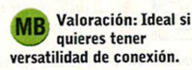
↑ Una aventura muy original con una gran representación gráfica.
↓ Su ritmo lento y su falta de acción pueden desilusionar a más de uno.

7 VALORACIÓN: Una aventura original, adictiva y diferente, aunque puede hacerse corta.

CABLES

Cable AV y S-Video
Distr.: Adelar Precio: 2.990 ptas. (17,97 €)

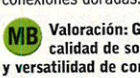
Permite conexión S-Vídeo (de más calidad) y vídeo compuesto.



MB Valoración: Ideal si quieres tener versatilidad de conexión.

Cable Scart Logic 3
Distr.: Nostromo Precio: 2.190 ptas. (13,16 €)

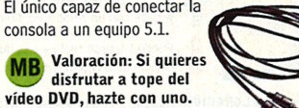
Compatible con pistolas G-con y ofrece conexiones doradas.



MB Valoración: Gran calidad de sonido y versatilidad de conexión.

Cable Óptico
Distr.: Adelar Precio: 3.990 ptas. (23,98 €)

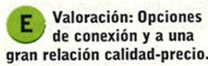
El único capaz de conectar la consola a un equipo 5.1.



MB Valoración: Si quieres disfrutar a tope del vídeo DVD, hazte con uno.

Super Scart cable
Distr.: Guillemot Precio: 990 ptas. (5,95 €)

Permite derivar el sonido y conexión con Euroconector.



E Valoración: Opciones de conexión y a una gran relación calidad-precio.

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- TEKKEN TAG TOUR.
→ 3.- BLOODY ROAR 3
→ 3.- CAPCOM VS SNK 2

7 Blades
Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Las variantes en combate de las armas y la historia.
↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de nieblas.

7 VALORACIÓN: Un beat´em up con encanto bien hecho y con hilo argumental de fondo.

Bloody Roar 3
Compañía: Hudson **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.
↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 VALORACIÓN: *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

Capcom Vs SNK 2
Compañía: Capcom **Precio:** 10.390 ptas. (62,45 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ Todos los personajes de los mejores juegos de lucha de Capcom y SNK.
↓ Es lucha 2D, que a lo mejor no te gusta, y tiene pocos escenarios.

8 VALORACIÓN: El mejor y más completo beat'em up 2D que puedes encontrar en PS2.

Kengo: Master of Bushido
Compañía: Crave **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.
↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 VALORACIÓN: Sin ser un prodigio, engancha por su original enfoque, siguiendo el código del Bushido.

The Bouncer
Compañía: Square **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.

↑ El apartado gráfico, la original idea y la chulería de los protagonistas.
↓ El sistema de combate peca de ser lento y malo de respuesta.

6 VALORACIÓN: Toda una rareza que supone un delirio visual a la vez que falla en la jugabilidad.

Dead or Alive 2
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras...
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 VALORACIÓN: *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Tekken Tag Tournament
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 VALORACIÓN: *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.



Shoot´em Up

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- TIME CRISIS 2
- → 2.- HALF-LIFE
- → 3.- ZONE OF THE ENDERS

007 Agente en Fuego Cruzado
Compañía: EA Games **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.
↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

8 VALORACIÓN: Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. El mejor Bond.

DNA: Dark Native Apostol
Compañía: EA **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Un shoot'em up en el que tienes que poner bombas.
↓ Técnicamente muy pobre y se hace repetitivo y monótono.

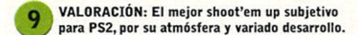
5 VALORACIÓN: Sólo recomendable para amantes de los arcades simplones. Es un shooter sin gancho.

Half-Life
Compañía: Sierra **Precio:** 9.995 ptas. (60,07 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.
↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 VALORACIÓN: El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.



Quake III Revolution
Compañía: EA **Precio:** 10.490ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su trepidante modo Multijugador resulta muy divertido.
↓ No tiene opción para teclado y ratón, y en este tipo de juegos...

7 VALORACIÓN: Un buen shooter 3D con un genial Multijugador, aunque menos completo que *Unreal*.



Star Wars Starfighter
Compañía: EA **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up ambientado en Star Wars, bien doblado y divertido.
↓ Pocas misiones y objetivos repetitivos, esperábamos más.

7 VALORACIÓN: Si tuviera más niveles y fuera más variado sería un imprescindible. Espectacular.



Unreal Tournament
Compañía: Infogrames **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...
↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 VALORACIÓN: Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

Zone of the Enders
Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Espectacular, frenético, sencillo de control, sorprendente...
↓ Tiene poca variedad de enemigos y puede hacerse corto.

9 VALORACIÓN: Esta aventura con aspecto de shoot'em up es el primer gran juego para PS2.

VOLANTES

GT3 Force
Distr.: Sony **Precio:** 19.940 ptas.(119,84 €)

El primer volante USB, lo que le hace incompatible con juego antiguos.

E Valoración: El mejor, aunque caro y limitado.

Fanatec Speedster 2
Distr.: Sony **Precio:** 12.990 ptas. (78,07 €)



Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

MB Valoración: Un excelente volante compatible con las dos PS.

MacLaren
Distr.: Acclaim **Precio:** 11.900 ptas. (71,52 €)



Aúna diseño y prestaciones. Tiene freno de mano y Force Feedback.

E Valoración: Gran precisión con PS2.

360 Modena
Distr.: Guillemot **Precio:** 11.900 ptas. (71,52 €)



Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.

E Valoración: Gran relación calidad/precio.

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- GRAN TURISMO 3
- → 2.- WORLD RALLY CHAM
- → 3.- BURNOUT

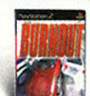
ATV Off Road
Compañía: Sony **Precio:** 9.900 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades multijugador.
↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7 VALORACIÓN: *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

BurntOut
Compañía: Sony **Precio:** 9.900 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade de carreras frenético, espectacular y veloz.
↓ Pocos coches y circuitos, y con una mecánica de juego muy simple.

8 VALORACIÓN: Es el mejor arcade de coches para PS2, pero no esperes las posibilidades de *GT3*.

Crazy Taxi
Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 VALORACIÓN: Aunque limitado por su concepto arcade, hacer el loco con el taxi es muy divertido.

Extreme G-3
Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.
↓ Puede perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

7 VALORACIÓN: Un arcade emocionante y muy divertido, pero de vida un tanto corta.

F-1 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Unos efectos gráficos que quitan el hipo, para el mejor simulador de F1.
↓ El control puede resultar difícil para los principiantes.

9 VALORACIÓN: Por calidad gráfica, modos de juego y emoción, es el mejor en su género para PS2.

Formula One 2001
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Su calidad gráfica en general y la competitividad de las carreras.
↓ No tiene modo Arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

8 VALORACIÓN: Aunque no es un simulador puro, su calidad y emoción le sitúan como el mejor.

Lotus Challenge
Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.
↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

8 VALORACIÓN: No es comparable a GT3, pero es una gran opción, gracias a su realismo y jugabilidad.



Gran Turismo 3 A-Spec
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... todo.
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 VALORACIÓN: *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

Los autos locos: Pierre Nodoyuna y Patán
Compañía: Infogrames **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ La cantidad de desafíos y secretos que tiene y su sentido del humor.
↓ Algunos circuitos son intrincados, lo que puede desesperar.

8 VALORACIÓN: Un completo arcade de carreras pensado para durar, aunque cuesta dominarlo.



Moto GP
Compañía: Namco **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



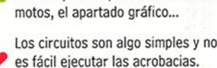
↑ El apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...
↓ Presenta pocos circuitos y su modo Multijugador es flojo.

8 VALORACIÓN: Si incluyera todos los circuitos reales sería un auténtico imprescindible.

MX 2002

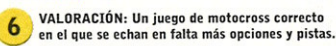
Compañía: THQ **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.





↑ La física, el comportamiento de las motos, el apartado gráfico...

↓ Los circuitos son algo simples y no es fácil ejecutar las acrobacias.



6 **VALORACIÓN:** Un juego de motocross correcto en el que se echan en falta más opciones y pistas.

Paris-Dakar Rally

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es muy fiel a la carrera y los paisajes están bien recreados.

↓ El control es demasiado exigente y termina siendo un poco monótono.

6 **VALORACIÓN:** Un título que consigue ser fiel al rally pero a costa de la jugabilidad y la diversión.

Ridge Racer V

Compañía: Namco **Precio:** 9.490 ptas. (9.490 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.

↓ El nefasto modo para dos jugadores y los fallos de cámara.

7 **VALORACIÓN:** Namco ha dado forma a un gran título, aunque no es el juego de coches definitivo.

Spy Hunter

Compañía: Midway **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.

↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

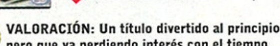
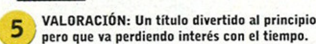
Top Gear Dare Devil

Compañía: Kemco **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.




↑ La recreación de las ciudades y la locura de su planteamiento.

↓ Acaba resultando repetitivo y el control no es demasiado ajustado.

5 **VALORACIÓN:** Un título divertido al principio pero que va perdiendo interés con el tiempo.

Wild Wild Racing

Compañía: Rage **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un desarrollo divertido para un alocado arcade bien construido.

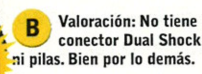
↓ El giro de los vehículos resulta bastante irreal.

6 **VALORACIÓN:** Es una interesante opción si lo que buscas es un arcade de carreras sin más.

MANDOS A DISTANCIA

Mando DVD Sony

Distr.: Sony Precio: 4.990 ptas. (26,96 €)



Incluye un CD para actualizar los Driver de la consola, por lo que da muchas más opciones.

E **Valoración:** Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.

DVD Surfer

Distr.: Ardistel Precio: 3.990 ptas. (23,98 €)

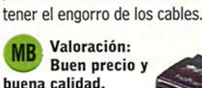


Un mando cómodo y de calidad, con buena recepción de señal.

B **Valoración:** No tiene conector Dual Shock ni pilas. Bien por lo demás.

DVD Thrustmaster

Distr.: Guillemot Precio: 3.990 ptas. (23,98 €)



Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.

MB **Valoración:** Buena opción si el de Sony te parece caro.

DVD Remote 3DZ

Distr.: Aplisoft Precio: 3.290 ptas. (1,98 €)



Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.

MB **Valoración:** Buen precio y buena calidad.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- FIFA 2002
→ 2.- SSX SNOWBOARD
→ 3.- ESTO ES FÚTBOL 2002

Air Blade

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.




↑ Skate futurista con un genial despliegue gráfico y un gran control.

↓ Pocos escenarios y objetivos y un doblaje flojete.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego de deportes de riesgo, aunque le ha faltado un poco de fuelle. Divertido.

Dave Mirra 2

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.

↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN:** Una buena evolución de los deportes de riesgo de PS, aunque podía haberse mejorado más.

Esto es Fútbol 2002

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.




↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de Campeonatos.

↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.



9 **VALORACIÓN:** Es, junto a *FIFA*, uno de los mejores juegos de fútbol para PS2.

FIFA 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.




↑ Mantiene lo bueno de otros años, con cambios en el sistema de juego.

↓ Si eres fan de la serie, te costará acostumbrarte a los cambios.

9 **VALORACIÓN:** El mismo y genial FIFA de siempre con un aire nuevo. Si te gusta el fútbol es tu opción.

International Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de control, el volumen del césped y los nombres.

↓ Comentarios muy tristes y se echan en falta clubes y más tipos de liga.

8 **VALORACIÓN:** La ausencia de competiciones se suple con un sistema de juego insuperable.

Knockout Kings 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Las animaciones que favorecen una fluida jugabilidad y un control fácil.

↓ Muy parecido al juego de PSOne. Se esperaban más mejoras.

7 **VALORACIÓN:** Un gran simulador de boxeo, aunque no explota las posibilidades de PS2.






NBA Live 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.

↓ Algunas lagunas de la IA rival y que no tenga más modos de juego.

9 **VALORACIÓN:** Si buscas un simulador que te sumerja en este deporte, has dado con tu juego.

NBA Street

Compañía: EA Big **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.

↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

8 **VALORACIÓN:** El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.

Pro Evolution Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.




↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.

↓ Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.

9 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *FIFA* en cuanto a opciones, pero su jugabilidad es genial.

Ready to Rumble Round 2

Compañía: Midway **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.

↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 **VALORACIÓN:** Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.



Rugby

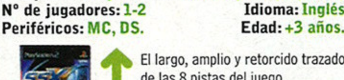
Compañía: EA Sports **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Lo bien que recrea este deporte, la licencia oficial, las animaciones...

↓ Gráficamente, no habría estado mal algo más de espectacularidad.

6 **VALORACIÓN:** Por la falta de competencia y su calidad, es toda una referencia para los fans.



SSX Snowboard Supercross

Compañía: Sony **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



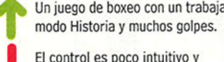
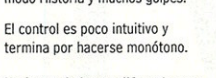
↑ El largo, amplio y retorcido trazado de las 8 pistas del juego.

↓ Su sistema de competición resulta excesivamente reiterativo.

7 **VALORACIÓN:** EA Sports ha conseguido dar forma a un juego de snowboard innovador.

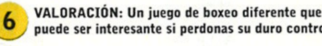
Victorius Boxing

Compañía: Empire **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.

↑ Un juego de boxeo con un trabajado modo Historia y muchos golpes.

↓ El control es poco intuitivo y termina por hacerse monótono.



6 **VALORACIÓN:** Un juego de boxeo diferente que puede ser interesante si perdonas su duro control.

PlayStation 2 · Capcom · Aventura de Acción

El lado más salvaje de la acción

DEVIL MAY CRAY

Las aventuras de acción tiene un nuevo y claro aspirante a Rey. Un título que promete marcar un antes y un después dentro de este trillado género.

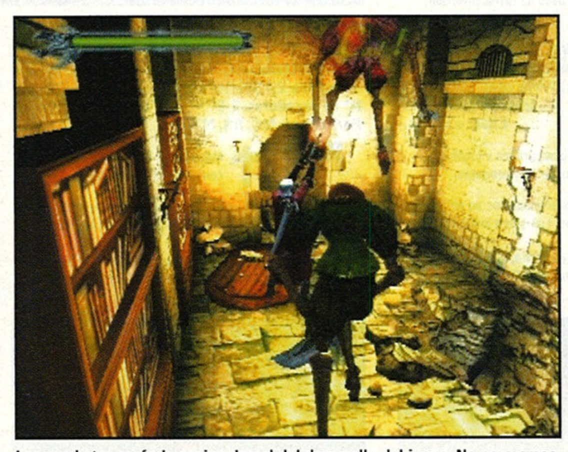
La historia gira en torno a una cruenta batalla contra los demonios que quieren acabar con la Humanidad y que nosotros deberemos detener a través de 23 intensas misiones en las que tendremos que ir cumpliendo una serie de variados objetivos. Para ello, deberemos seguir una metodología que se podría resumir así: descuartiza y acribilla. Y es que la principal protagonista del juego será la acción más frenética y espectacular que hayáis visto nunca. Gracias a las espadas y armas de fuego, seremos capaces de realizar infinidad de ataques y combos a una velocidad endiablada y con una envidiable sencillez de control.

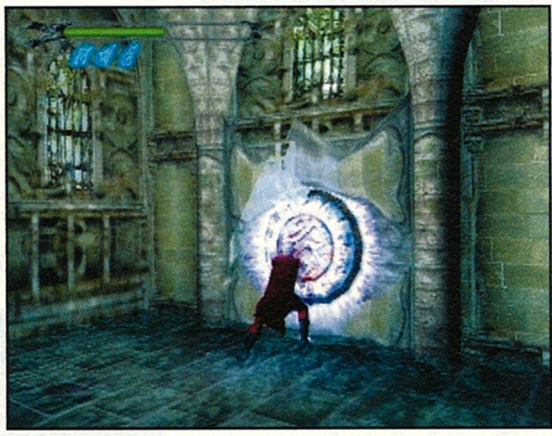
Si el apartado jugable rayará a un nivel casi divino, lo mismo podemos decir del apartado técnico. Gráficamente descubriréis un juego alucinante, lo mejor desde *GT3*. Absolutamente todo será poligonal, lo que permitirá "travellings" de cámara y zooms por unos escenarios de una belleza y detalle increíble, habitados por unas criaturas fantásticamente recreadas.

Si juntáis todo esto, tendréis uno de esos bombazos que venden consolas por si mismos. Un juego que hay que tener: ya podéis empezar a ahorrar.


Como se puede apreciar en esta pantalla, el diseño de los escenarios es impresionante.


Podrás usar un montón de armas, tanto blancas como de fuego, como esta devastadora recortada.


Los combates serán la espina dorsal del desarrollo del juego. No pararemos ni un solo segundo de disparar, aniquilar y machacar malvados demonios.


Afortunadamente, no todo será repartir acero y plomo a diestro y siniestro. A veces tendremos que buscar y activar interruptores tan raros como éste.


Por si fuera poco con la variedad de golpes y combos existentes, podremos transformarnos en un par de bestias la mar de efectivas contra todo tipo de engendros.

Los "jefazos" te pondrán las cosas muy difíciles.

La clave

Un título rompedor en todos los aspectos, directo y con una personalidad muy marcada. Acción desbordante junto a un apartado técnico más que sobresaliente que encandilará a todo tipo de jugadores. Ya veréis, ya...

PRIMERA IMPRESIÓN: 

□ PlayStation 2 □ Sony □ Velocidad

500cc de puro vértigo

MOTO GP 2

Amantes de las motos, forofos de la velocidad, agarraos fuerte al manillar, que *Moto GP 2* viene a demostrar quién es el rey de las dos ruedas.

Después de un año justo, aparecerá en PS2 la segunda parte del simulador de motociclismo de Namco, que ha apostado por mantener las líneas generales que tanto gustaron hace 12 meses. Eso sí, acompañadas de un buen puñado de novedades que entusiasmarán a los aficionados a las motos.

Para empezar, y teniendo en cuenta que lo más criticado en la primera parte fue el escaso número de circuitos, se incluirán 10 pistas reales (justo el doble) que permitirán alagar la vida del juego considerablemente. Sin embargo, la principal novedad será la inclusión de inclemencias meteorológicas como la lluvia que, además de estar perfectamente recreadas, le darán ese toque de variedad al desarrollo de la carrera que se echaba en falta en su antecesor. Por supuesto, las escuderías y pilotos sufrirán la pertinente actualización y el control será un poco más preciso y suave. Por lo demás, esperamos unas ligeras mejoras en un apartado gráfico que ya lucía realmente bien hace un año, y la misma variedad en cuanto a modalidades de juego, incluidos los divertidos "desafíos". No lo perdáis de vista, que promete.



Las peleas por entrar en el cajón serán más duras que nunca. ¡Apartaos que voy!



Una de las principales novedades será la presencia de auténticos aguaceros durante las carreras.



El control será algo más preciso, por lo que tomar las curvas será mucho fácil.

La clave

Ya que el género sigue sufriendo de un abandono alarmante, *Moto GP 2* se puede convertir en una magnífica opción. Las novedades, aunque no serán revolucionarias, sabrán proporcionarle suficiente atractivo a un título ya de por sí notable.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 | Sony | Plataformas

Llega el primer gran mito de las plataformas para PS2

JAK & DAXTER

La gente de Naughty Dog, creadores de la saga *Crash Bandicoot,* han vuelto haciendo lo que mejor saben: plataformas y más plataformas.

Lo bueno de *Jak & Daxter* es que recogerá todo lo que nos encantó de la saga *Crash Bandicoot*, pero multiplicado por mil.

Nuestra misión será guiar a Jak y a Daxter por unos asombrosos mundos, mientras buscamos una cura para el hechizo que ha convertido a Daxter en un curioso animalillo. Para ello, tendremos que cumplir las misiones que nos encargarán los peculiares habitantes del lugar, como ayudar a un pescador a reunir un número de peces, hasta desmontar una industria maderera. Y es que la variedad de misiones y la inclusión de minijuegos serán unos de sus principales atractivos. Eso sí, sin olvidarnos de las plataformas. Por suerte, los cientos de saltos que tendremos que dar serán una experiencia la mar de agradable gracias a un depurado sistema de control que, además, se verá favorecido por el trabajo realizado en la gestión de las cámaras. Ah, y se acabó eso de la linealidad y las fases claramente delimitadas. La libertad para elegir por dónde empezamos y qué objetivo completamos será casi total, ya que muchas de las zonas estarán abiertas desde el primer momento.

El apartado audiovisual en general será brillante. Animaciones fluidas, efectos de luces y sombras, un horizonte que nunca perdemos de vista... En definitiva, una delicia.

Si el mes que viene las cosas se mantienen como esperamos, los fans de las plataformas tendrán que apuntarse un nuevo gasto navideño...


Esas "fuentes" nos proporcionarán habilidades extra con las que acceder a otros lugares.


La variedad de misiones será una de las mayores virtudes del juego. Aquí haremos de pastor.


Aunque los enemigos no serán excesivamente duros de roer, habrá que andar siempre atentos y saber usar nuestros diferentes ataques.


Los escenarios, además de ser muy variados, poseen una belleza pocas veces vista, aunque resulte cursi decirlo. Más de una vez os pararéis a contemplar el paisaje...


No podían faltar los típicos "jefes" que tanto nos complican la vida. ¡Que sería de la vida sin ellos!

La clave

Naughty Dog está completando un título con un innegable atractivo para los seguidores de las plataformas y que muy probablemente se erigirá como el mejor en su género. Y es que tiene variedad, calidad y sabe sorprender. No lo pierdas de vista.

PRIMERA IMPRESIÓN:  E

PlayStation 2 · Sony · Arcade

La primera aventura de Sega

HEAD HUNTER

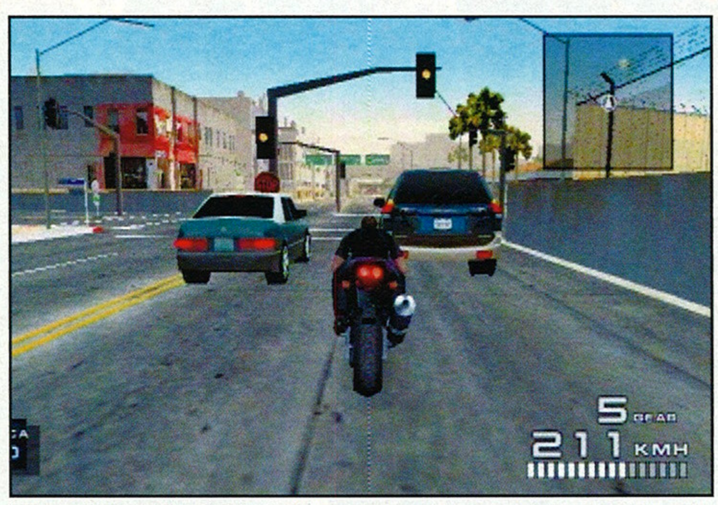
Si has disfrutado con los arcades de coches de Sega, prepárate ahora para pasarlo en grande con su primera aventura para PS2.

En el futuro que nos propone Sega, las fuerzas policiales han dejado su lugar a los caza-recompensas. Nosotros asumiremos el papel de Jack Wade, el número uno de estos "cazadores", que deberá enfrentarse a su misión más complicada: averiguar quién le ha borrado la memoria. Para ello, deberá superar de nuevo las licencias que le permiten actuar como caza-recompensas e investigar los bajos fondos, para encontrar pistas que le conduzcan a los máximos responsables del sindicato del crimen que maneja la ciudad. Y todo ello con una ambientación muy futurista, donde la tecnología jugará un papel muy importante, ya que tendremos que interactuar con todo tipo de artilugios, como ordenadores o máquinas de VR.

Como aventura, *Head Hunter* nos ofrecerás acción e investigación a partes iguales, así como divertidas fases de conducción en moto. Además, el ritmo de juego, la cadencia de la acción y la forma en que se desgranará el argumento, parecen propios de una gran película. Promete calidad de la buena.



A lo largo de la aventura utilizaremos muchos tipos de armas, como escopetas y granadas.



Las divertidas fases de conducción se intercalarán con las de acción e investigación.



En casi todos los escenarios encontraremos objetos con los que interactuar.

La clave

Su ritmo en plan película, las grandes dosis de acción y las divertidísimas fases de conducción harán de *Head Hunter* una aventura a tener muy en cuenta y con alicientes suficientes como para satisfacer a todo tipo de jugadores.

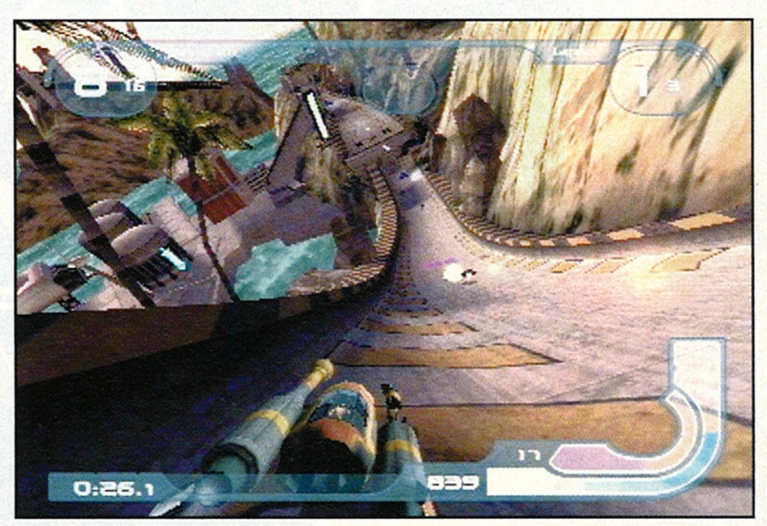
PRIMERA IMPRESIÓN: B

PlayStation 2 · Sony · Velocidad

Vuelve el vértigo futurista

WIPEOUT FUSSION

Tómate una pastilla contra el mareo: la necesitarás para soportar el vértigo de la velocidad límite.



El diseño de las pistas es completamente alucinante. Si ha esto le sumamos que el juego discurre a una velocidad de infarto, Sony debería pensar en incluir un cinturón de seguridad en un pack.



Habrá diferentes perspectivas disponibles.



Las armas desempeñarán un papel protagonista.

Se ha hecho de rogar, pero ya falta poco para que los aficionados a esta mítica saga podamos disfrutar de la velocidad más espectacular en nuestra PS2. Si habéis jugado a alguna de las anteriores entregas, ya sabréis lo que os espera: carreras futuristas a velocidades de vértigo sobre retorcidas pistas.

Sony ha sabido aprovechar las capacidades de la consola para crear unos circuitos mucho más moviditos que en anteriores ocasiones y que permitirán más libertad de acción por parte de nuestras flotantes monturas. Algo completamente necesario si queremos intentar siquiera esquivar los disparos de nuestros rivales, que harán uso de un renovado plantel de armas de destrucción. Y es que si queremos tener alguna posibilidad de victoria en cualquiera de los numerosos campeonatos, el adecuado uso de nuestro arsenal será tan importante como pisar a fondo el acelerador de nuestras naves que, además, contarán con un control más asequible de lo que suele ser habitual en la serie. Y todo acompañado por un apartado gráfico y sonoro de los que quitan el hipo. Todo un compendio de virtudes que nos hacen presagiar lo mejor, especialmente para amantes del género.

La clave

Una nueva entrega de una saga de culto para muchos, que vendrá cargada de mejoras en todos los aspectos, sobretodo en el técnico. Un estilo diferente que gustará especialmente a los que buscan emociones fuertes.

PRIMERA IMPRESIÓN:  **MB**

NEW NEW NEW
PEUGEOT 206
PlayStation.2

[empieza donde acaba la realidad]

206

TOKIO, AÑO 2025

Serie Especial Peugeot 206 PlayStation 2

Realmente no vuela. No le hace falta. Cualquier lugar es accesible y siempre hay una forma de llegar. Las ganas las pones tú. Nosotros lo demás. Equipamiento de serie: Equipo de audio con mando en volante. ABS. 4 airbags (conductor, pasajero y laterales dobles: cabeza-tórax). Dirección asistida. Llantas de aleación. Faros antiniebla. Retrovisores eléctricos y térmicos. Cierre centralizado con mando a distancia. Elevalunas eléctricos delanteros. Asientos deportivos.

INCLUYE PLAYSTATION 2 Y JUEGO WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
206 WRC CAMPEON DEL MUNDO DE RALLIES 2000



902 366 24 7 Peugeot Directo

Serie Especial Peugeot 206 PlayStation 2 desde **1.841.000ptas. / 11.064,63 €**. Precio recomendado 206 XS 1.4 75 CV PS2 Península y Baleares. Incluye impuestos, transporte y nuevo Plan Prever gasolina. Válido para vehículos matriculados hasta fin de mes.

206
PEUGEOT

□ PlayStation 2 □ Take 2 □ Arcade de velocidad

La guerra de bandas se sigue librando en 128 bits

GTA 3

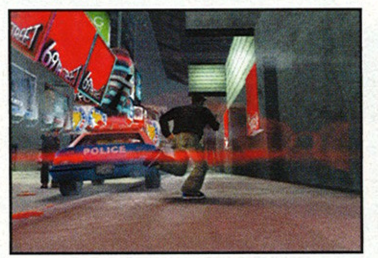
Con el mismo espíritu de *Grand Theft Auto* y un apartado gráfico a la altura de PS2, *GTA3* se destapa como un título tan divertido como explícito

En las dos entregas para la gris de Sony de *Grand Theft Auto,* ya pudimos disfrutar de lo que supone ser un mercenario al servicio de la mafia, con el único límite de su entorno gráfico que sólo dejaba entrever la crudeza de las situaciones. Pues bien, con el salto a los 128 bits la saga *GTA* ha alcanzado la vistosidad que todos echábamos en falta gracias a los ya necesarios entornos 3D.

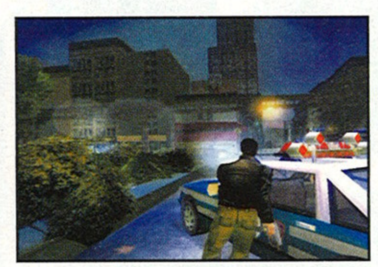
El espíritu de *GTA* sigue intacto, por lo que nuestro cometido seguirá siendo realizar "trabajitos" para los distintos grupos mafiosos. Por supuesto, se mantendrá el altísimo nivel de violencia característicos de la saga, pero esta vez, además de reflejarse en los diálogos (en perfecto castellano), también se podrá ver gracias al nuevo y explícito motor gráfico, lo que nos lleva a indicar, desde el principio, que éste es un juego sólo para adultos.

Por lo demás, nos encontramos ante un juego técnicamente impecable, en el que podremos interactuar con todo y con todos, con una IA tanto de los enemigos como de los peatones realmente exquisita, una banda sonora de antología (que podremos cambiar sintonizando otra emisora en cualquiera de los coches) y una variedad en las misiones alucinante.

Desde luego, el juego promete diversión frenética y a raudales, aunque os recordamos que para disfrutar de su particular y negro sentido del humor habrá que ser mayor de 18 años.



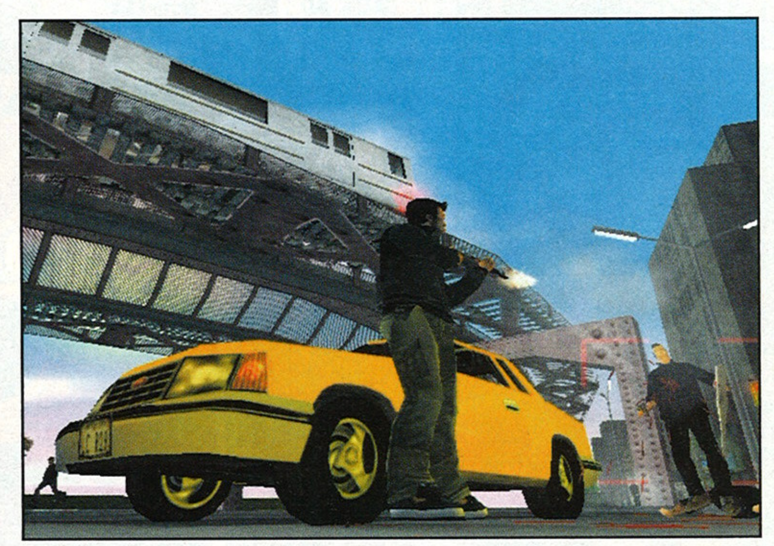
Las misiones ofrecen más alternativas que nunca.



Robar un coche de la policía será algo habitual.



Entre la gran diversidad de armas encontraremos también los improvisados cócteles-molotov.



Podremos atacar a todo lo que se mueve, incluso de forma gratuita si así lo deseamos, lo que nos lleva a recordar, una vez más, que *GTA3* es un juego destinado exclusivamente al público adulto.



La variedad de las misiones será increíble.

La clave

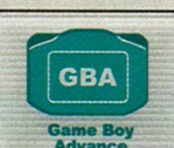
Aunque nos ha parecido un título con enormes posibilidades de diversión, la crudeza de su trama y su explícita representación gráfica pueden herir sensibilidades. Si la violencia no es lo tuyo, más vale que ni siquiera lo tengas en cuenta...

PRIMERA IMPRESIÓN: 











HEREDEROS DE NOSTROMO





Dirección: **http://www.hnostromo.com/domina/done** › Ir



Done Pantalla TFT 5" Color

Compatible con:

PS One,
PlayStation,
PlayStation 2,
Consolas con salidas A/V,
Vídeo,
DVD,
Etc.

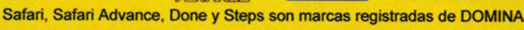
Done Maletín & Twin Edition

· Maletín para transportar la consola PS One™ y sus accesorios: adaptador de corriente, mando de control y cables de conexión.
· Cámara de fotos y funda de regalo.











PlayStation 2 Capcom Arcade

Ración de plomo para un zombi

GUN SURVIVOR 2

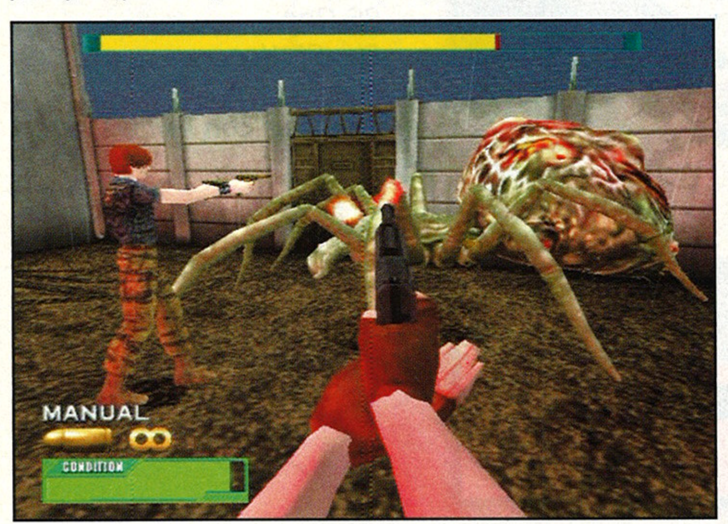
Gracias a Gun Survivor 2, vamos a poder enfrentarnos a la aventura de Code: Veronica, pero armado con una pistola "de verdad".



Podremos jugar con Claire o Steve, y el otro personaje nos ayudará en algunos momentos.



En el modo Arcade sólo tendremos que preocuparnos de despachar a todos los zombis.



Como en todos los *Resident Evil*, no faltarán los enemigos finales encargados de ponernos las cosas más difíciles. Como veis, el aspecto de estos seres será de lo más repugnante.

Basado en el universo de *Resident Evil Code: Veronica*, Capcom nos presenta un arcade de pistola en el que, como es lógico, nuestro objetivo será acabar con cuanto zombi se nos cruce por delante, eso sí, empuñando una G-Con 2.

Gun Survivor 2 nos permitirá jugar con los dos héroes de la aventura, Claire Redfield y Steve Burnside, a lo largo de dos modos de juego bien diferenciados. En el modo Dungeon, nuestro objetivo será escapar de la persecución de las criaturas de Umbrella, encontrando ítems y desentrañando los laberínticos escenarios, lo que nos obligará no sólo a disparar, sino también a movernos para elegir el camino adecuado. Por su parte, en el modo Arcade podremos darle gusto al gatillo tranquilamente, sin preocuparnos más que de disparar a cualquier cosa que se mueva.

Como veis en las pantallas, la calidad gráfica del juego promete ser terrorífica. A ver si hay suerte y el control es igual de bueno, porque de ser así tendríamos otro juegazo con el que amortizar la compra de una pistola G-Con 2.

La clave

Lo primero es que te gusten los juegos de pistola, y luego habrá que comprobar si Capcom ha solucionado los problemas de control que tenía la primera parte del juego en PSOne. Si es así, será un arcade a seguir de cerca.

PRIMERA IMPRESIÓN: MB

PlayStation 2 EA Big Deportivo

Más que una secuela, una revisión

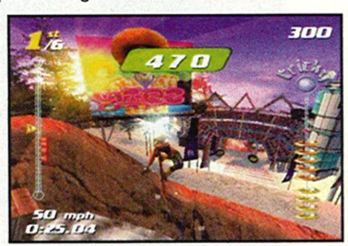
SSX TRICKY

Con tan sólo un par de títulos, el equipo Big de EA Sports se ha ganado una gran reputación entre los usuarios de PS2, que aumentará con *SSX Tricky*.

Antes de empezar a trabajar en una verdadera secuela de *SSX*, EA Big nos va a deleitar con una nueva edición de su aclamado juego de snowboard que, bajo el subtítulo *Tricky*, se va a caracterizar por reforzar los aspectos que, por falta de tiempo, no pudieron redondear en el juego original. Así, *SSX Tricky* presentará un total de 11 deportistas, 6 rediseñados del juego original y 5 completamente nuevos, 9 pistas, dos de ellas nuevas, y un montón de pequeños detalles que conseguirán hacerlo más completo, como nuevos temas musicales o un comentarista.

En materia técnica y gráfica, *SSX Tricky* será muy parecido al original, aunque presentará numerosos retoques y añadidos que conseguirán hacerlo más espectacular. Así, por ejemplo, al ejecutar piruetas en puntos concretos de los circuitos podremos ver el efecto de Matrix, en el que el tiempo se para y la cámara gira rápidamente alrededor del deportista.

Por lo demás, en este primer acercamiento, *SSX Tricky* sigue resultando igual de divertido que el juego original, lo que ya es toda una garantía.



El sistema de acrobacias continuará siendo igual de intuitivo y asequible.



Como en el primer *SSX*, la mecánica de juego combinará magistralmente el raudo descenso por las laderas con la ejecución de piruetas y cabriolas, pero desde un punto de vista muy arcade.



En total habrá 2 pistas más y 5 personajes nuevos.

La clave

Si tienes la primera parte, habrá que ver si las novedades que aporta esta actualización son suficientes para compensar una nueva compra. En cualquier caso, el juego parece de lo más divertido y el snowboard no se está prodigando en PS2.

PRIMERA IMPRESIÓN: B



PlayStation 2 | Eidos | Aventura de Acción

La aventura de Raziel continúa en PS2

SOUL REAVER 2

Eidos está dando los últimos retoques a una de las continuaciones más esperadas de todos los tiempos. Y la espera promete merecer la pena...

Los buenos aficionados a las aventuras sin duda recordarán con un cariño especial *Soul Reaver*, título que por su calidad técnica y el enorme carisma de su protagonista se ganó a pulso un hueco en nuestro corazoncito de aventureros. Pues bien, Raziel continuará con su venganza en PS2 incorporando una serie de mejoras que, sin alterar el espíritu del original, prometen elevar esta serie a la altura de mito.

Lo que más nos llamó la atención nada más cargar la beta fue su impresionante acabado gráfico. Si el primero ya nos sorprendió por su calidad en este apartado, preparaos para contemplar los tétricos escenarios "marca de la casa", pero con una profundidad y nivel de detalle acorde con el potencial de PS2. Si a ello le sumamos los brillantes efectos de luz y las dinámicas animaciones de los personajes, nos encontraremos con unos combates más espectaculares que nunca, en los que nos tropezaremos con muchos más enemigos en pantalla. Y sin olvidarnos de los puzzles ni de la existencia de los dos planos, que darán más juego que en la anterior entrega.

Una banda sonora de antología, nuevos movimientos y enemigos y una historia de fondo donde se desvelarán muchas incógnitas, completan una aventura que ya se nos antoja como de lo mejorcito en el catálogo de PS2.


El número de enemigos en pantalla será mucho más amplio que en la primera entrega.


El acabado gráfico será sencillamente brillante. Las imágenes hablan por sí mismas.

Atravesando los planos

Una de las novedades más espectaculares en el apartado gráfico de *Soul Reaver 2* es la transición entre los dos planos. En esta ocasión, al pasar de un plano a otro podremos contemplar un espectacular "morphing" del escenario. Todo un lujazo.





Los enfrentamientos serán más espectaculares que nunca y contaremos con algún ataque nuevo.

Los escenarios tendrán un gran nivel de detalle.



La clave

Por lo que hemos visto, el regreso de Raziel este mes en PS2 va a justificar todas las expectativas que teníamos en él. Sus espectaculares gráficos y la oscura trama harán de él con toda seguridad uno de los títulos más potentes de este final de año.

PRIMERA IMPRESIÓN: 


HOBBY CONSOLAS ESPECIAL PLAYSTATION 2
795 Ptas. - 4,78€
GUÍA DE COMPRAS PS2
GUÍA DE COMPRAS PLAYSTATION 2
LA GUÍA MÁS COMPLETA. 100% INDEPENDIENTE
REPORTAJE
CONSOLA, VIDEO-DVD, INTERNET... ¡DESCUBRE TODAS SUS POSIBILIDADES!
COMPARATIVA
PS2 FRENTE A SUS RIVALES: XBOX Y GAMECUBE
PERIFÉRICOS
EXAMINAMOS TODOS LOS ACCESORIOS DISPONIBLES
¡¡MÁS DE 100 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!!
METAL GEAR SOLID 2

□ PlayStation 2 □ Namco □ Simulador

De nuevo en lo más alto del cielo

ACE COMBAT 4

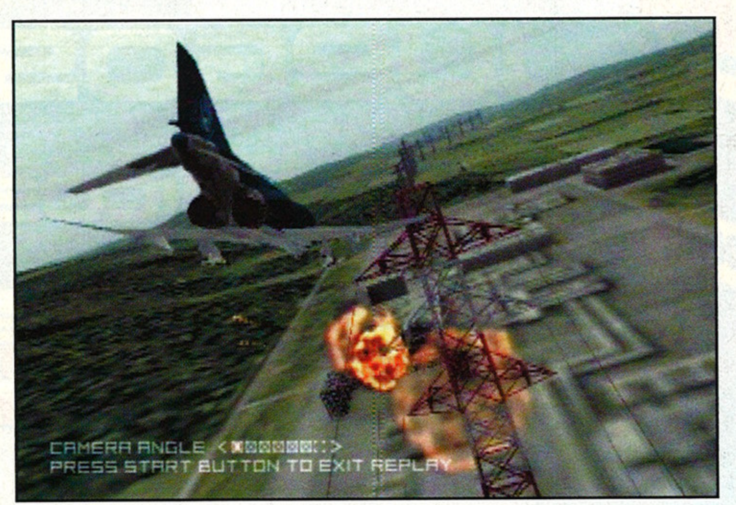
Prepara tus misiles y vigila el altímetro, porque la saga *Ace Combat* por fin despega en PS2.

Frente a los simuladores de vuelo más sesudos de PC, Namco ha sabido desmarcarse con una saga de títulos que, sin complicarnos la vida con cientos de opciones, iba más allá de un simple mata-mata, consiguiendo elevadas cotas de jugabilidad y diversión, algo que va a permanecer intacto en su primera incursión en PS2.

Pese a que *Ace Combat 4* llegará en un momento en el que los aviones no están muy de "moda", el juego de Namco va a evitar cualquier reminiscencia a ataques sobre ciudades, centrándose sobre todo en unos impresionantes duelos aéreos contra todo tipo de aviones de guerra y con la gran novedad de incluir misiones de bombardeo, en las que tendremos que atacar posiciones enemigas en tierra. Tampoco podemos dejar de mencionar su fotorrealista entorno gráfico, las nuevas cámaras desde el interior de la cabina o las misiones en las que combatimos ayudados por nuestro nuestro escuadrón. No faltarán algunos de los elementos clásicos de la saga, como la posibilidad de comprar nuevas naves y proyectiles o una historia de fondo que hilvanará todas las misiones.



Namco ha introducido unas cuantas vistas nuevas, como ésta desde la cabina.



Las repeticiones, gracia a numerosos efectos de cámara, prometen ser tremendamente realistas.



Como novedad importante, *Ace Combat 4* presentará misiones de bombardeo.

La clave

Por lo que hemos podido jugar, *Ace Combat 4* se perfila como un digno sucesor de la saga de PSOne, y un gran juego de combate aéreo. Eso sí, también tiene sus fallos, por lo que habrá que esperar a ver cómo queda la versión final.

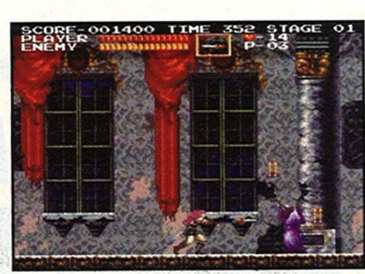
PRIMERA IMPRESIÓN: B

□ PlayStation □ Konami □ Arcade

CASTLEVANIA CHRONICLES



Castlevania Chronicles mantendrá toda la esencia del original en cuanto a gráficos y desarrollo.



El modo de juego alternativo ofrecerá otro diseño del personaje, además de distinta música.

Konami volverá a sus raíces en PSOne con *Castlevania Chronicles*, una versión del juego que apareció para el ordenador doméstico japonés X68000, que mantendrá todo el espíritu del añejo original.



Si bien la estructura y el control seguirán idénticos, en el apartado gráfico sí se van a introducir algunos retoques, como unos sprites un poquito más grandes, aunque visualmente será muy parecido al original. La opción de acceder a la banda sonora, la CG de introducción y dos modos de juego completarán un título sólo para nostálgicos y coleccionistas.

□ PRIMERA IMPRESIÓN: B

□ PlayStation 2 □ Ubi Soft □ Arcade

TARZÁN FREERIDE

Siguiendo la estela de otros títulos de Disney, Ubi Soft nos acercará de nuevo a la selva en un título cuya principal baza reside en la mezcla de géneros que propone.

Así pues, a lo largo de 15 niveles deberemos ayudar a Tarzán a romper los malvados planes de un científico loco llamado Gardner. Aunque las fases de plataformas ofrecerán bastantes posibilidades, el verdadero atractivo del juego residirá en las fases de deportes extremos, en las que el rey de la selva tendrá que "practicar" desde esquí acuático hasta "puenting", haciendo de *Tarzán Freeride* una divertida apuesta.

□ PRIMERA IMPRESIÓN: B



La velocidad será una de las premisas del juego en las fases de plataformas y en las de deportes.



Como si de Tony Hawk se tratara, aquí tenemos a Tarzán "grindando" una rama en unos rápidos.



Además de poder hacer piruetas, Tarzán deberá utilizar sus habilidades para abrirse camino.

+ logos y tonos en... www.mi-logo.com



¡¡NUEVOS MODELOS!!

- ALCATEL One Touch Easy 300
- ERICSSON T29s, R520M, T20E, SH888, S868, 1888
- SIEMENS S145
- PANASONIC EB6092



Crea tus propios logos en nuestra página web **www.mi-logo.com**

Recibe más logos!!

Con nuestro FAXBACK

Si quieres ver más logos y tonos, llámanos desde tu FAX al **954 55 81 30** eligiendo la opción "sondeando para recibir" y te mandaremos un montón para que elijas!!

LOGO y TONO de la semana

Satellites · SUGAR RAY
433419
203062









Sólo por llamar puedes ganar una **YAMAHA NEOS** o un **NOKIA 3310** o una **MOUNTANBIKE** o **10.000 PTS**



TOP 40 LOGOS



1 · 100008	2 · 212462	3 · 314502	4 · 702123	5 · 704441
6 · 202227	7 · 211573	8 · 100007	9 · 314561	10 · 202615
11 · 200402	12 · 702095	13 · 702114	14 · 704452	15 · 702289
16 · 704531	17 · 704447	18 · 211630	19 · 704457	20 · 704520
21 · 211583	22 · 704569	23 · 100082	24 · 303757	25 · 210379
26 · 211610	27 · 702120	28 · 200436	29 · 200868	30 · 200037
31 · 300144	32 · 702037	33 · 702072	34 · 702095	35 · 702246
36 · 702261	37 · 100282	38 · 100017	39 · 314126	40 · 702193

¡¡Nuevos logos!! ¡¡Nuevos logos!! ¡¡Nuevos logos!!

302516	302540	850745	850663
851089	851088	851099	201367
851088	850209	850679	201400
201280	201281	201284	201292
201370	201371	201373	201375
301737	201401	201403	201407
301882	302039	301918	301919
301931	301933	301936	200071
301971	301976	100050	301987
302043	302049	302052	300835
705020	300852	100052	301370
200077	300406	850867	850700
850793	851165	300722	100019
200033	850921	200036	300739

Así suena la navidad

Blanca Navidad	916004
Pequeña Ciudad de Belén	916008
We Wish You a Merry Christmas	916011
Jingle Bells	431407
Noche de Paz	910223
Last Christmas (Wham)	913156
El Tamborilero	916009
Campanitas de Belén	916016
La Procesión de los Santos	911235
Himno de Despedida (Fin de Año)	407261

Adorna tu movil

200343	200346	300697	705049
200345	200377	200304	700196
705042	300653	200348	200325
200333	200324	200290	200283
100074	100075	100073	200282

Llama, indica el número del logo o tono que quieres, tu número de móvil... y en pocos minutos... ¡¡aparecerá en tu pantalla... o sonará cada vez que te llamen!!

Para anular un logo llama y marca la opción 4 en el menú

¡¡Nuevos tonos!! ¡¡Nuevos tonos!! ¡¡N

Exitos de los 90

Back to you heart· Backstreet Boys	407222
Down· Backstreet Boys	407223
No one else ...· Backstreet Boys	407224
Spanish eyes · Backstreet Boys	407225
Largerthan life · Backstreet Boys	407226
The one · Backstreet Boys	407227
It´s my life· Bon Jovi	407242
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy· Britney Spe	407249
Oops I did again· Britney Spears	407250
You drive me crazy· Britney Spears	407252
The best of me · Bryan Adams	407253
That´s the way it is· Celine Dion	407254
Tequila· The Champs	407255
Don´t give it up · Bryan Adams	407256
What a girl wants · Christina Aguilera	407257
Gennie is a bottle · Christina Aguilera	407740
I turn to you· Christina Aguilera	407259
Gangtas paradise [Mentes pelig.) · Coolio	407263
Strangers in the night· Frank Sinatra	407743
Radio· The Corrs	407264
Runaway · The Corrs	407265
Zombie· Cramberries	407268
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family· Cramberries	407270
Another race· Eiffel 65	407294
Dub in life· Eiffel 65	407296
Too much of heaven · Eiffel 65	407297
She · Elvis Costelo	407298
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The wold is not enough· Garbage	407320
Only happy when is rains· Garbage	407321
Push it · Garbage	407322
Mi chico latino· Geri Halliwel	407324

LLAMA AL **906 42 12 46** PARA LUCIR UNO DE ESTOS LOGOS EN TU MÓVIL

- Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
  TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110
- Sagem SÓLO TONOS MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
- ALCATEL One Touch Easy 300
- ERICSSON T29S, R520M, T20E, SH888, S868, 1888
- SIEMENS S145
- PANASONIC EB6092
- Motorola SÓLO TONOS T250, V100, V50

top 30 música

Misión Imposible · Cine	407714
Simpsons · TV	407698
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Flying on the wings of love · Annia	431381
We are the champions · Queen	407408
Como el agua · Camaron	431402
El alma al aire · Alejandro Sanz	431371
La pantera rosa · TV	407693
Friends · Serie TV	407681
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Real Madrid · Himno Fútbol	431442
Cacho a cacho · Estopa	431433
Me pongo colorada · Papá Levante	431636
España · Himno Fútbol	431442
My Name is · Eminem	407300
Take on me · Aha	407600
Every breath you take · Police	407620
Me falta el aliento · Estopa	431435
El coche fantástico · TV	407688
Take my breathe away · TV	407232
La raja de tu falda · Estopa	431434
James Bond · TV	407687
La abeja Maya · Progr. infantil TV	431645
El Equipo A · TV	407667
Vamos a la cama · Progr. infantil TV	431660
The wall · Pink Floyd	407406
El puente sobre el río Kwai · TV	407718
Mazinger Z · Progr. infantil TV	431650
Inspektor Gadget · TV	407685
Marco · Progr. infantil TV	431647

servicios sms



Si te quieres reir manda un mensaje al **66666** con la palabra chiste y te enviaremos un chiste muy gracioso.

Hay muchos temas entre los que puedes elegir: suegra, feminista, varios, machista, borracho... Sólo tienes que poner chiste y a continuación el tema. Ej: chiste:borracho.

"La mejor manera de librarse de la tentación es caer en ella"

Oscar Wilde

Si quieres presumir delante de tus amigos, pide una frase a nuestro servicio de citas célebres. Manda un mensaje con la palabra CITA al número **66666** y recibirás un ejemplo de sabiduría.

www.mi-sms.com

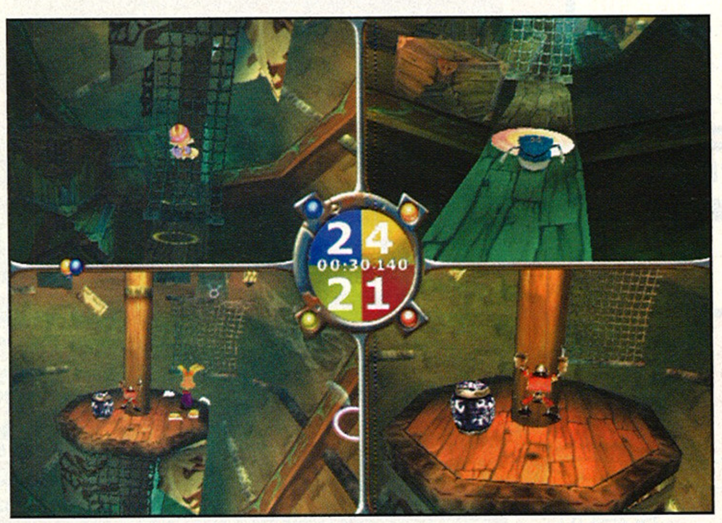


□ PlayStation 2 □ Ubi Soft □ Arcade

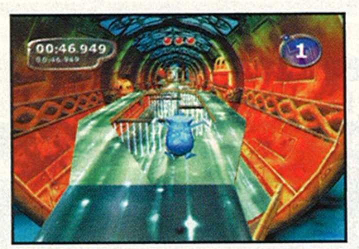
Con M de Multijugador

RAYMAN M

Ubi Soft hace evolucionar a su mascota en un título pensado para jugar en compañía y con dos modos de juego completamente diferentes.



Rayman M resultará mucho más divertido si jugamos con otros tres amigos. La velocidad del juego apenas se resentirá y los "piques" estarán a la orden del día



Por primera vez podremos controlar a amigos y enemigos de Rayman, como Globox.



El modo Lucha contará con tres submodos de juego, como el de Captura de banderas.

Los fans de Rayman están de enhorabuena. Ubi Soft está dando los últimos retoques al primer juego de este personaje con opción Multijugador. Toda una novedad que contará con dos modos de juego principales tan variados que casi podríamos hablar de dos juegos en uno.

En primer lugar nos encontraremos con el modo Carrera, en el que habrá que imponerse a otros tres jugadores utilizando las habilidades típicas de Rayman, a las que se añadirán otros "truquitos", como la posibilidad de alterar parcialmente los circuitos. Por otro lado, y de forma independiente, encontramos el modo Lucha, un auténtico "Deathmatch" pero con toda la simpatía del universo Rayman. Y por si esto fuera poco, en los dos estilos encontraremos atractivos submodos de juego, además de la posibilidad de disfrutarlos con otros tres amigos.

Ocho personajes a elegir, cuatro enormes mundos y una IA que se adapta al nivel del jugador completan un título muy curioso que encandilará a los seguidores del personaje.

La clave

Esta vuelta de tuerca de Ubi Soft tiene una pinta de lo más divertida para disfrutarlo en compañía, aunque si lo jugamos en solitario puede perder bastantes alicientes. En cualquier caso, seguro que encantará a los fans de Rayman.

PRIMERA IMPRESIÓN: MB

□ PlayStation 2 □ Electronic Arts □ Lucha

THE SIMPSONS ROAD RAGE

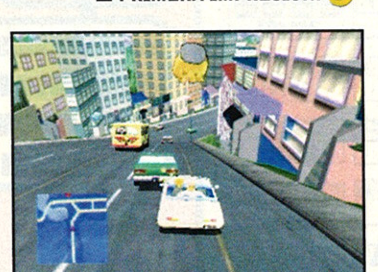
La incombustible familia Simpson regresa a PS2 en un juego de coches que poco tiene que ver con carreras al uso. Su propuesta se parecerá más a lo visto en *Crazy Taxi*, por lo que tu misión será llevar a los habitantes de Springfield a sus destinos lo antes posible, saltándote todos las reglas existentes.

Con un aspecto gráfico no demasiado espectacular, parece que *Road Rage* se concentrará en proporcionar un estilo de juego sencillo y directo, aunque no parece demasiado original. Veremos.

□ PRIMERA IMPRESIÓN: B



Estarán todos y cada uno de los personajes que tanto nos hacen reir en la serie de televisión.



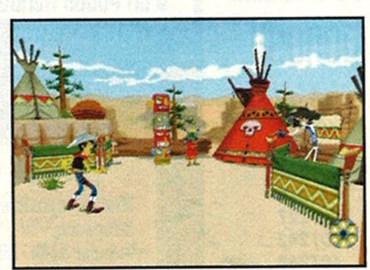
La mecánica del modo principal será idéntica a la que ya hemos visto en *Crazy Taxi*.



Habrá una modalidad en la que tendremos que cumplir diferentes y variadas misiones.

□ PlayStation □ Infogrames □ Aventura

LUCKY LUKE WESTERN FEVER



No sólo nos enfrentaremos a los Dalton, sino que el juego contará con 11 enemigos diferentes.



Deberemos explorar cuatro zonas diferentes, pero todas ambientadas en el lejano Oeste.



Infogrames nos acercará la posibilidad de volver a ponernos en la piel de Lucky Luke en una aventura en 3D que combinará un sencillo componente exploración con partes de "shooter", y que tendrá todo el sentido del humor de la serie.

Un look con inconfundible sabor "cartoon", 4 enormes zonas para recorrer, minijuegos con opción para dos jugadores y, por supuesto, la inevitable aparición de los hermanos Dalton, completarán una desenfadada opción para este fin de año que por su dificultad mucho nos tememos que sólo estará destinada a los pequeños de la casa.

□ PRIMERA IMPRESIÓN: B

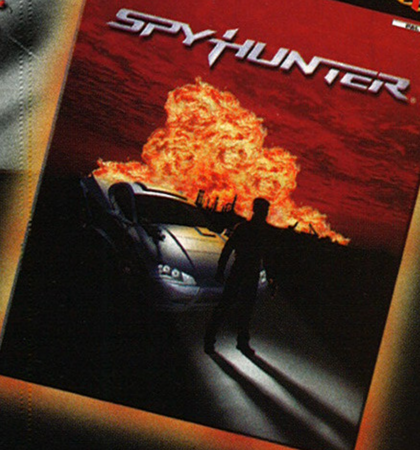
concurso SPY HUNTER

Participa con nosotros y conviértete en el espía mejor equipado



SORTEAMOS

10 tazas
10 camisetas
25 juegos









Bases del concurso

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Playmania que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Playmania. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO SPYHUNTER".

2. Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTICINCO de las cuales QUINCE serán premiadas con un Juego promocional y DIEZ con un lote de: Juego Promocional, Camiseta y una Taza exclusiva. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 15 de Noviembre hasta el 17 de Diciembre de 2001.

4. La elección de los ganadores se realizará el 18 de Diciembre de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Febrero de 2002 de la revista Playmania.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos. Válido sólo en territorio español.

6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Virgin Interactive y Hobby Press.





Cupón de participación

Nombre / apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

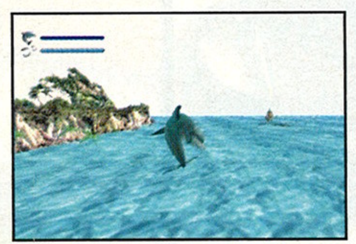
CP: Teléfono:

PlayStation 2 / Sega / Aventura

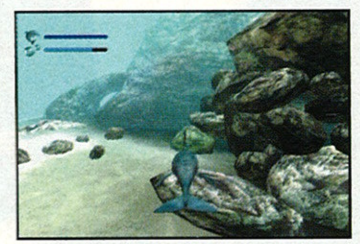
Aventuras en el fondo oceánico

ECCO THE DOLPHIN

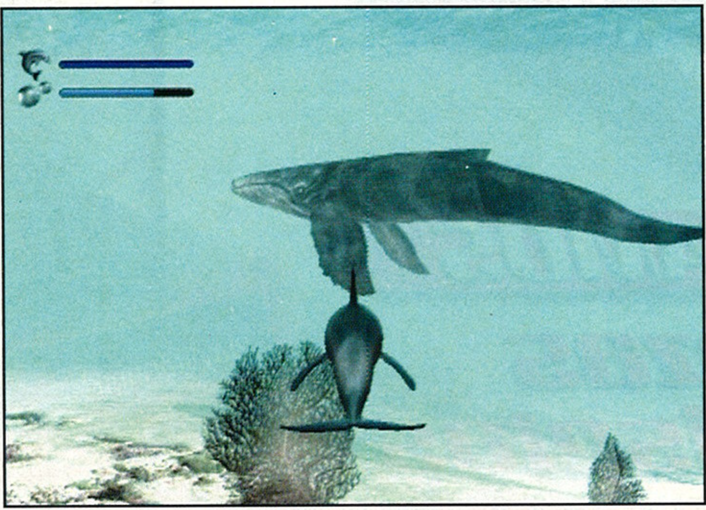
Uno de los clásicos de las consola de Sega se estrena por fin en PS2 para ofrecernos una aventura tan original como atípica.



Podremos realizar bonitas piruetas, que nos permitirán apreciar sus fluidos movimientos.



Ecco tendrá que averiguar como resolver las distintas misiones, algo no siempre fácil.



El fondo marino es hogar de un montón de criaturas con las que podremos parlotear.

Dentro de poco comenzará a llegar el aluvión de juegos que Sega tiene preparado para PS2, donde destaca la conversión del excelente *Ecco The Dolphin* de Dreamcast. En este original juego adoptaremos el papel de Ecco, un delfín que tendrá que salvar al mundo de un invasión llegada desde el espacio.

Para resolver tan poco original problema, contaremos con una libertad casi total de acción para deambular por inmensos escenarios acuáticos mientras resolvemos las más variadas misiones, siempre usando de manera imaginativa las habilidades de nuestro protagonista. Estas misiones que vendrán impuestas tanto por necesidades del guión como por las peticiones de las numerosas criaturas con las que podremos interactuar durante la aventura. Todo ello desarrollado mediante un relajado estilo de juego, donde los momentos de acción frenética no abundarán. Una sensación de calma que se verá potenciada por un asombroso acabado gráfico, que nos permitirá disfrutar de unos paisajes submarinos de gran belleza y de un protagonista con movimientos casi reales. Sin duda, una propuesta original y relajante.

La clave

Aunque su propuesta de aventura "tranquila" puede que no entusiasme a todo el mundo, *Ecco The Dolphin* posee los suficientes alicientes para colarse entre vuestra lista de juegos "para Reyes". Dentro de 30 días saldremos de dudas.

PRIMERA IMPRESIÓN: MB

PlayStation 2 / Activision / Deportivo

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER



Los escenarios prometen ser gigantescos, y la profundidad de la visión, increíblemente alta.



El sistema de piruetas guardará mucho parecido con el de la saga Tony Hawk.

Este *Shaun Palmer's* se va a beneficiar del sistema de juego que ha popularizado la saga Tony Hawk, de manera que en cada uno de los descensos tendremos que superar distintos retos, como récords de puntos, grindar en zonas determinadas o conseguir que cuatro fotógrafos nos inmortalicen en medio de una pirueta. El enorme tamaño y amplitud de las pistas, junto con el elevado grado de libertad que tendremos, serán sus cartas más importantes.



No faltará el modo Carrera, en el que deberemos cumplir 10 objetivos de diversa índole.

PRIMERA IMPRESIÓN: B

PlayStation / Ubi Soft / Lucha

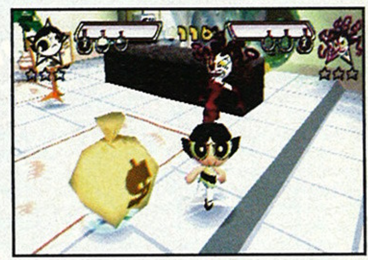
SUPERNENAS: EXTRA ACCIÓN QUÍMICA



Ubi Soft llevará a nuestra PSOne todo el carisma de las Supernenas en un título de lucha bastante atípico. La tarea consistirá en vencer a los malos en un escenario cerrado y utilizando la fuerza de las protagonistas, amén de los elementos e ítems del escenario. Lo malo es que las posibilidades del juego se nos antojan algo escasas. Las peleas no parece que vayan a ofrecer demasiados recursos, lo que puede rebajar la diversión. Si a ello le sumamos unos gráficos que no serán precisamente "super", consideramos que, o mucho cambian las cosas, o este *Supernenas* no gustará ni a sus propios fans. **PRIMERA IMPRESIÓN: R**



El vídeo del principio y la música, que será la de la serie, son los aspectos que más nos han gustado.



Además de poder arrojar los elementos del escenario, cada cierto tiempo aparecerán ítems.



No desaproveches esta oportunidad y resuelve estos Pasatiempos. **Sony** y **PlayManía** sortearemos **15** juegos para **PSOne** de Atlantis el Imperio Perdido entre los que nos enviéis las soluciones correctas.

HUMOR





DISNEY FOREVER

AUNQUE LOS TIEMPOS CORRAN QUE ES UNA BARBARIDAD, Y LAS NUEVAS PELÍCULAS "MADE IN DISNEY" SE ADAPTEN A LA MODERNIDAD, SIEMPRE GUARDAREMOS CON CARIÑO MOMENTOS Y PERSONAJES REALMENTE INOLVIDABLES. Haz uso ahora de tu nostalgia y dinos los nombres de estos ocho personajes Disney, y para que veas que te echamos un cable te hemos puesto sus nombres aunque, eso sí, un poco cambiados...

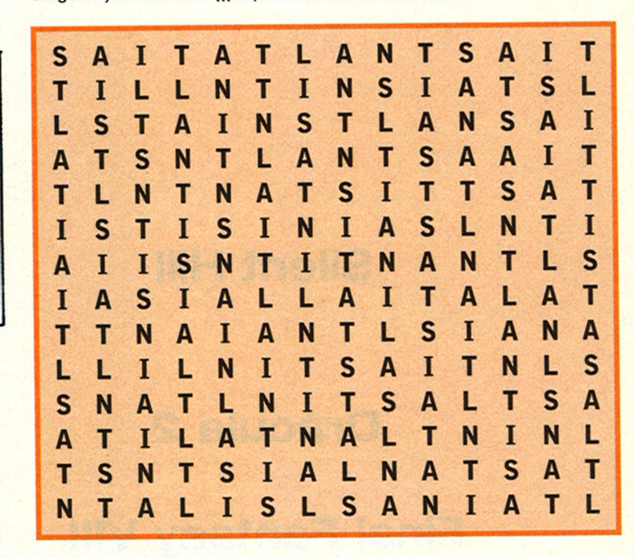




1. MAUNL
2. SIEJSE
3. AQOODMIS
4. USUHM
5. IADLAND
6. ATSBNIESA
7. SEIATB
8. ILMREEU

SOPA MARINA

EN ATLANTIS VIVIREMOS LA INCANSABLE BÚSQUEDA DE MILO DEL CONTINENTE PERDIDO. Sería buena idea ayudarle e intentar buscar exactamente eso, la palabra Atlantis en esta sopa de mar que te hemos preparado. No te confíes, y búscala de cualquier manera, en horizontal, vertical, diagonal, al revés... ¡¡¡El premio merece la pena!!!



S	A	I	T	A	T	L	A	N	T	S	A	I	T
T	I	L	L	N	T	I	N	S	I	A	T	S	L
L	S	T	A	I	N	S	T	L	A	N	S	A	I
A	T	S	N	T	L	A	N	T	S	A	A	I	T
T	L	N	T	N	A	T	S	I	T	T	S	A	T
I	S	T	I	S	I	N	I	A	S	L	N	T	I
A	I	I	S	N	T	I	T	N	A	N	T	L	S
I	A	S	I	A	L	L	A	I	T	A	L	A	T
T	T	N	A	I	A	N	T	L	S	I	A	N	A
L	L	I	L	N	I	T	S	A	I	T	N	L	S
S	N	A	T	L	N	I	T	S	A	L	T	S	A
A	T	I	L	A	T	N	A	L	T	N	I	N	L
T	S	N	T	S	I	A	L	N	A	T	S	A	T
N	T	A	L	I	S	L	S	A	N	I	A	T	L

ENIGMA ATLANTE

NUESTRO AMIGO MILO SE ENCUENTRA ANTE SU MAYOR PASIÓN, UN ENIGMA FÓSIL. Con la ayuda de uno de sus libros, ha descubierto que contestando correctamente a las doce definiciones y usando la primera sílaba de cada una conseguirá un mensaje en clave. ¿Qué tal si le ayudas y logras componer el nombre de una famosísima película de Disney?

Definiciones

1. Tierno.
2. Preciada golosina.
3. Desmiente.
4. Traje.
5. Letra griega.
6. Artículo plural masculino.
7. Conjunto de montes campestres.
8. Utensilio culinario, tipo tridente.
9. Cuando los planetas se superponen.
10. 25 de diciembre.
11. Referente a Japón.
12. Rebanada de pan muy hecha.

Solución: ________________







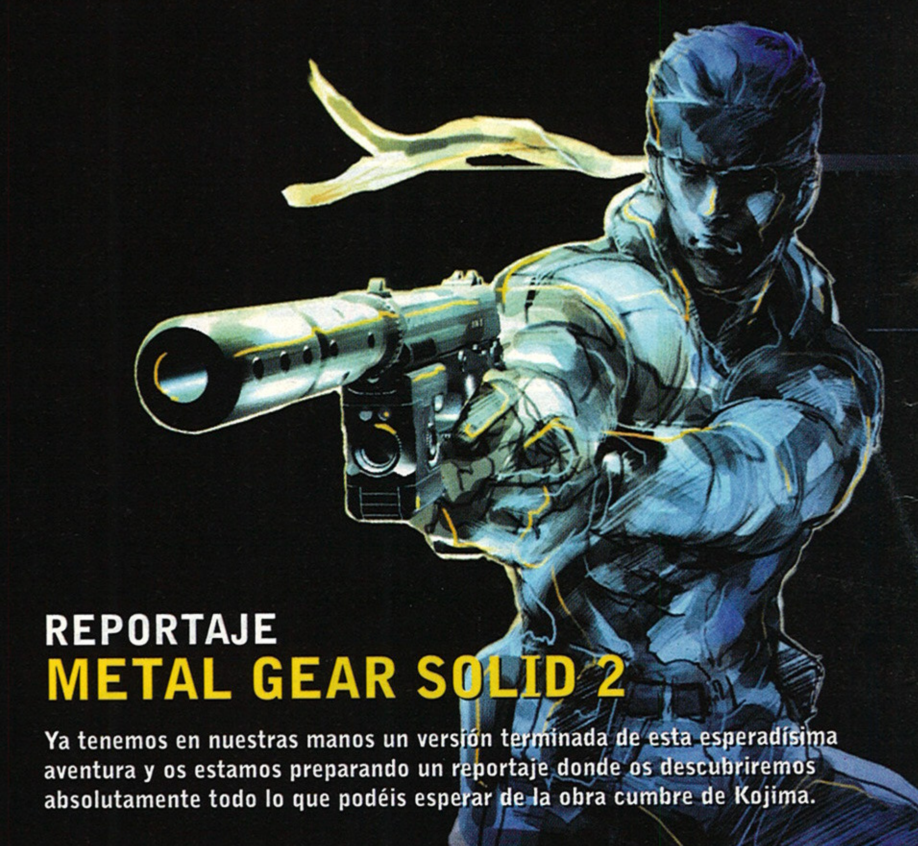
GUÍA
SILENT HILL 2

Si te has dejado atrapar por el terror, seguro que necesitas ayuda para orientarte por las calles de Silent Hill, acabar con sus diabólicos habitantes y resolver sus puzzles. Pues tranquilo que aquí estaremos el mes que viene... y con sorpresa incluida.



GUÍA
SYPHON FILTER 3

Y si lo tuyo sigue siendo PSOne, seguro que tu juego de Navidad es Syphon Filter 3. ¿Qué pasa, que no descubres todo sus secretos? Pues nada, en un mes tendremos la solución a tu problema.



REPORTAJE
METAL GEAR SOLID 2

Ya tenemos en nuestras manos un versión terminada de esta esperadísima aventura y os estamos preparando un reportaje donde os descubriremos absolutamente todo lo que podéis esperar de la obra cumbre de Kojima.

Si en este número habéis alucinado con la cantidad de novedades comentadas, no esperéis menos del próximo. En las páginas de PlayMania se van a dar cita estrellas del calibre de **Devil May Cry, GTA3, Jak & Daxter, Moto GP2, Gun Survivor Code: Veronica** o **Soul Reaver** para PS2 y, esta vez sí, **Spiderman 2** y **Tony Hawk's 3** para PSOne. Además, os estamos preparando una exhaustiva **comparativa de volantes** y un reportaje sobre las mejores **compras navideñas**. Y no nos olvidamos de nuestras secciones habituales, como la **Guía de Compras** actualizada (y en Euros), el **Consultorio**, los **Trucos** y las **Previews** de los títulos más atractivos para el 2002. ¿Qué queréis alguna sorpresa más? Seguro que la vais a tener. Ya sabéis, no os olvidéis de buscar vuestra revista preferida de PlayStation el 15 de diciembre en el quiosco.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Los parpadeos se pagan





Disponible Nov 16







